

132 PÁGINAS DE GUÍAS Y TRUCOS PSX
¡GANA! POCKET FIGHTER
RIVAL SCHOOLS
PLANET
STATION
100% PLAYSTATION 0% OFICIAL
Nº 2 • 495 pesetas
GUÍAS COMPLETAS
TENCHU
PROCURA QUE NADIE TE VEA
MOTO RACER 2
FUTURE COP: LAPD
GRATIS DOBLE PÓSTER
NINJA
¡SABLÉALOS SIN COMPASIÓN!
MORTAL KOMBAT 4
VICTORY BOXING 2 DUKE NUKEM: TIME TO KILL S.C.A.R.S.
MEDIEVIL WWF WARZONE BIO FREAKS C&C: RETALIATION
8 421174 023497



www.i-man.es

SEGUIMOS SIENDO LOS MEJORES

barcelona@i-man.es

I-MAN BARCELONA
Parlamento, 31
08015 Barcelona
Tel. 93 443 85 97
Fax. 93 443 80 06

I-MAN BARCELONA (2)
Vilamari, 122-124
08029 Barcleona
Tel. 93 226 69 55

I-MAN ALICANTE
Pintor Murillo, 4
Local 3
03004 Alicante
Tel. 96 514 32 94

SOLO EN UN SITIO ENCONTRARAS LA VARIEDAD Y CANTIDAD QUE BUSCAS, SIN PROBLEMAS DE STOCK. SOMOS ESPECIALISTAS EN ACCESORIOS Y JUEGOS PARA CONSOLA - PC. DISPONEMOS DE MAS DE 1.000 TÍTULOS EN ALQUILER Y MERCADILLO DE SEGUNDA MANO, TANTO SI ERES PARTICULAR COMO TIENDA TE INTERESA CONOCERNOS (SI ES QUE AUN NO NOS CONOCES...)

I-MAN MATARO
Lepanto, 59
08301 Mataro
Tel. 93 741 04 39
Fax. 93 757 86 54

I-MAN MADRID
Andres Mellado, 29
Local 17
28015 Madrid
Tel. 91 543 05 05



ESTO ES SOLO UNA MUESTRA DE TODO LO QUE TE ESPERA EN NUESTROS CENTROS, LO VERAS DENTRO DE UNOS MESES EN OTRAS TIENDAS, PERO NOSOTROS YA LO TENEMOS, ¿A QUE ESPERAS?

TELEFON PEDIDOS: 93 443 85 97 (D 10:30A 13:30)



PlayStation
MEMORY CARD

Nº 2 Diciembre 1998
Revista mensual de PlayStation publicada por EDITORIAL AURUM, S.L.
Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail:
planet@intercom.es
ed.aurum@bcn.servicom.es

Bajo licencia en lengua castellana de PowerStation, propiedad de Paragon Publishing Ltd.
© Edición castellana Editorial Aurum, S.L.

Editora: Katharina Stock
Director: Juan Trujillo
Producción: Hans L. Kötz
Administración: Montse Prieto
Jefa de Redacción: Agnès Felis
Jefe de Cierre: Ferran Reig
Maquetador y grafista: Jordi Carlos
Ilustrador: Abraham López
Traductores: Carles Sierra, Sergi Rivero

PUBLICIDAD:
Barcelona: José Bonet
Sandra Araquistain
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82/93 630 74 06
Fax: 93 652 45 25
E-mail:
ed.aurum@bcn.servicom.es
Madrid: Waterbuk, S.L.
Juan Ruíz
C/Marqués de Urquijo, 26
28008 Madrid

DISTRIBUCIÓN:
Comercial Atheneum, S.A.
Tel. 93 654 40 61
Fax. 93 640 13 43
E-mail:
direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA:
Fepsa 93 238 04 37

IMPRESIÓN:
Rotographik - Giesa,
Santa Perpètua de la Mogoda
Barcelona
93 415 07 99
Depósito legal: D.L.B 30072-98

PlayStation es una marca registrada propiedad de Sony Computer Entertainment

Los artículos son propiedad de Editorial Aurum, S.L. Se prohibe su reproducción total o parcial sin el permiso previo de la Editorial.

¿QUIERES TRUCOS? ¡PUES PÍDELOS!

906 319 344

LLama Y PIDE LO QUE QUIERAS: PIZZAS, COMIDA CHINA, BOQUERONES... ¡Y TRUCOS! PLANETSTATION se ocupará de saciar tu sed y tu hambre de códigos y trucos (respectivamente); de lo demás tomaremos nota por si algún día ampliamos el negocio...

Dinos de qué juegos quieres trucos y nuestra brigada de búsqueda y captura de códigos —que trabaja 24 horas al dia, 365 días al año— se pondrá inmediatamente manos a la obra para que en el siguiente número de PLANETSTATION te podamos dar las claves que necesitas. ¡Nunca más se te resistira un solo juego!

¿Te has quedado tirado en un nivel de *Tomb Rider 2* a las 5 de la madrugada sin tener la menor idea de por dónde seguir? ¿Te sientes perdido y desamparado una triste tarde de domingo (lluvia incluida) porque no sabes cómo cargarte esa cucaracha repulsiva del True Ogre en *Tekken 3*? ¡No desesperes! El teléfono no fallará ni siquiera cuando un rayo te deje sin luz y nuestro 906 319 344 seguirá allí, todos los días a todas horas, para echarte un cable en los momentos más críticos de tu relación con la PLAYSTATION.

GRÁBATE ESTE NÚMERO EN LA NEURONA:
906 319 344
...o, casi mejor, ten una PLANETSTATION siempre a mano.

Precio llamada: 43 pesetas/minuto festivos y noches, 54 pesetas/minuto laborables por la tarde y 67 pesetas/minuto el resto de horarios. IVA incluido.

SUM

ACTUALIDAD 6

AL HABLA 18

Cartas y mensajes telefónicos de los lectores. Contestamos todo lo que podemos y seguimos investigando en lo demás para dar respuesta en próximos números de PLANETSTATION.

CUENTA ATRÁS 14

Cuando se empieza a hablar de los juegos que se están desarrollando, se inicia la cuenta atrás. Hacemos un seguimiento de cómo avanzan los títulos en su camino hacia las tiendas. Una sección para ir abriendo boca...

EN ÓRBITA 21

Los lanzamientos más recientes, comentados y analizados. Para que te hagas una idea de qué títulos merecen que te gastes unas perras.

LIBRO DE RUTA 30

Las guías más completas de los juegos que aún están calientes. Todas las pistas para recorrerlos de arriba abajo y algún que otro truco...



EXTRAS

















DIRECTORIO DE JUEGOS

INSTRUMENTAL 124

Todo tipo de periféricos, accesorios y cacharros varios para tu consola o relacionados con el mundo PlayStation.







CÓMIC 126

Conoce a Zao y, dentro de poco, no podrás vivir sin él. Cada mes tendrás una dosis de sus aventuras.









NOTICIAS

SIMO TCI '98: Mucha gente y pocos videjuegos

Somos unos profetas. Tal como anunciamos en el número pasado, la trigésimoctava edición de la Feria Internacional de Informática, Multimedia y Comunicaciones más popular de nuestro país, SIMO TCI, se celebró en el Parque Ferial Juan Carlos I de Madrid del pasado día 3 hasta el 8 de noviembre. Los ocho pabellones recibieron una importante afluencia de público a lo largo de toda la semana, si bien fue en las jornadas del fin de semana cuando se registró un lleno total. A pesar de lo duros que dijeron que se iban a poner los organizadores de la feria con las visitas del público general en los días destinados a los profesionales —de martes a viernes—, lo cierto es que por los stands se pasearon todo tipo de visitantes a lo largo de toda la semana. Y "de todo tipo" significa que había hasta mujeres envueltas en papel de aluminio cual bocadillo de chorizo.

Otra de las directrices que no se cumplieron fue la que prohibía las demostraciones ruidosas en los stands de la feria. En los ocho pabellones reinaba un estruendo de mucho cuidado, pero el que se llevaba la palma era el número 6, dedicado a la informática de consumo —multimedia, videojuegos...— y a la prensa especializada. Allí estábamos nosotros, por supuesto.

En dicho pabellón faltaban, por cierto, la mayoría de distribuidores de videjuegos (tanto para PC como para consolas): Proein, Virgin Interactive, Psygnosis, Infogrames, Electronic Arts, etc. En años anteriores sí habían estado presentes —y no de una forma testimonial, precisamente—, por lo que su ausencia resultaba mosqueante. Según los rumores, la retirada de estas compañías se debió a un desacuerdo con la organización de SIMO acerca de la importancia que se le debía conceder a su presencia. Parece ser que la feria se negó a darles el tratamiento que los distribuidores de videjuegos consideraron que merecían a causa del peso que dicha industria ha adquirido en el mercado. En todo caso, lo importante es que los videojuegos siguieron estando representados por los diversos stands de empresas relacionadas con este mercado (Ubi Soft, Guillemot, Interact, Herederos de Nostromo...), y que el público no faltó a su cita con ellos.

Éxito de los torneos PlanetStation

En el stand de PlanetStation pudimos comprobar en carne propia que los aficionados a los videojuegos no le fallaron a SIMO. Por un lado, agotamos rápidamente los ejemplares que habíamos previsto vender en la feria el primer día de los destinados al público general; por otro, tuvimos que poner en pocas horas el "COMPLETO" a los tres torneos organizados durante el fin de semana. Lo sentimos por los muchos candidatos que se quedaron sin jugar, y esperamos tener muchas otras ocasiones para que todos podáis participar.

Las competiciones de *Tekken 3*, *Victory Boxing 2* y *Formula 1 98* se empezaron a disputar el sábado por la tarde, y el domingo por la mañana se jugaron las últimas rondas entre los finalistas para establecer una clasificación final. En los torneos se inscribieron un total de 88 jugadores, a los que se añadieron un buen número de reservas que sumaron un centenar largo de personas. A lo largo de las sucesivas rondas se fueron eliminando jugadores hasta que los mejores se enfrentaron en una liguilla final que tuvo lugar el domingo.

Aparte de los torneos —cuyos resultados podéis ver en la página siguiente, en los recuadros de cada torneo—, también tuvieron un gran éxito nuestras gorras y camisetas exclusivas de PlanetStation. Desde aquí les damos la enhorabuena a todos los afortunados que se llevaron algo y... ¡hasta la próxima!

Las 10 frases más oídas en el stand de PlanetStation

- "Tío, dame una gorra de PlanetStation..."
- "¿Tenéis un catálogo de juegos para PlayStation?"
- "¿Me regalas ese póster de Tekken?"
- "Venga, va, dame una gorra..."
- "¿Tenéis mandos para PlayStation?"
- "Oye, ¿regaláis camisetas de PlanetStation?"
- "Pero tronco, ¿qué te cuesta regalarme una gorra?"
- "Mira, que yo estaba *interesao* en esto de la PlayStation... ¿me das una demo?"
- "¿Está completo el torneo? Pues quita a otro y ponme a mí."
- "Venga, dame una gorra ya, hombre..."





CURIOSIDADES

- El combate más reñido de *Tekken 3* fue el que enfrentó a los dos primeros clasificados: Alem Jiménez y Fernando González. El primero escogió a Jin y el segundo, a Paul. Fernando le puso las cosas muy difíciles a Alem y estuvo a punto de machacarle en dos rounds, pero Jin se marcó en ambas ocasiones un combo brutal que noqueó definitivamente a Paul. Así que, ya lo sabéis: estudiaros bien los movimientos de Jin (en el número 1 de PlanetStation están todos) y seréis invencibles. O casi.
- En un momento dado de la última ronda del torneo de *Formula 1 98*, los dos participantes que debían disputarse los puestos cuarto y quinto de la clasificación final nos propusieron anular la carrera para "evitar la presión". Luego se lo pensaron mejor y decidieron que lo importante es participar.
- El personaje más escogido del torneo de *Tekken 3* fue Eddy (y su versión discotequera, Tiger). ¿Será porque, como apuntó uno de los participantes, no hace falta saber manejarlo sino que basta con aporrear los botones aleatoriamente para que vaya haciendo combos? Pues no lo sabemos —también alguien dijo que si no conoces sus movimientos es fácil que te tumben enseguida—, pero la cuestión es que el bailarín de capoeira fue el que más oportunidades tuvo de lucir su arte.
- Todos los participantes de *Victory Boxing 2* que se clasificaron para la última ronda del torneo escogieron al único personaje femenino disponible. Al parecer, preferían su velocidad y su facilidad para esquivar golpes y mantener alta la guardia a la mayor potencia de pegada de los púgiles masculinos. Ni uno solo de los participantes que escogió a un tío en la primera ronda pasaron a la siguiente fase.
- Las luchadoras de *Tekken 3* no tuvieron ningún éxito en el torneo. El único participante que cogió a una de las chicas fue el que finalmente quedó en sexto lugar, Carlos Gallardo. En uno de los combates luchó con Ling Xiaoyu. Y perdió.



TORNEO TEKKEN 3

LOS GANADORES

1º ALEM JIMÉNEZ
Edad: 13 años
Población: Madrid
Juegos favoritos: *Final Fantasy VII, Resident Evil 2, Tomb Raider II*
Personaje preferido de Tekken 3: Tiger
Horas de PlayStation al día: 7 el fin de semana; 1 entre semana
Premio: Suscripción por 1 año a PLANETSTATION + Mando HyperDrive de Blaze + Juego completo: *Medievil*

2º FERNANDO GONZÁLEZ
Edad: 16 años
Población: Móstoles
Juegos favoritos: *Tekken 3, Soul Blade, Cool Boarders 2*
Personaje preferido de Tekken 3: Paul
Horas de PlayStation al día: 2 al día
Premio: Juego completo: *Medievil*

3º JAVIER SATÁN
Edad: 17 años
Población: Madrid
Juegos favoritos: *Tekken 3, Gran Turismo, Resident Evil 2*
Personaje preferido de Tekken 3: Eddy
Horas de PlayStation al día: 14 seguidas el fin de semana
Premio: Juego completo: *Spyro the Dragon*

4º PABLO MONTES
Edad: 16 años
Población: Fuenlabrada (Madrid)
Juegos favoritos: *Need for Speed III, Grand Theft Auto, Tekken 3*
Personaje preferido de Tekken 3: Eddy y Hwoarang
Horas de PlayStation al día: 8 o 9 el fin de semana
Premio: Juego completo: *Spyro the Dragon*

5º DIEGO MARTÍNEZ
Edad: 12 años
Población: Navalcarnero (Madrid)
Juegos favoritos: *Gran Turismo, ISS Pro 98, Tekken 3*
Personaje preferido de Tekken 3: Hwoarang
Horas de PlayStation al día: 5 el fin de semana; 1 y media entre semana
Premio: Juego completo: *Zero Divide 2*

Con la colaboración de Sony Computer Entertainment

SONY



os supercampeones del torneo Tekken 3: Alem Jimenez (izquierda) y Fernando González.



Los vencedores con los miembros de PLANETSTATION. El listillo de la derecha se coló en la foto sin ni siquiera haber participado.

TORNEO VICTORY BOXING 2

LOS GANADORES

1º JORGE SÁNCHEZ
Edad: 14 años
Población: Madrid
Juegos favoritos: *Final Fantasy VII, Resident Evil 2, Medievil*
Personaje preferido de Victory Boxing 2: La chica
Horas de PlayStation al día: 2-3
Premio: Suscripción por 1 año a PlanetStation + Mando HyperDrive de Blaze + Juego completo: *Victory Boxing 2* + Juego completo: *Bloody Roar* + Protector dental boxeo

2º JUAN MANUEL MOLINA
Edad: 17 años
Población: Madrid
Juegos favoritos: *Final Fantasy VII, Resident Evil 2, Victory Boxing 2*
Personaje preferido de Victory Boxing 2: La chica
Horas de PlayStation al día: ¡No tiene consola! Juega (poco) en casa de un amigo
Premio: Juego completo: *Victory Boxing 2* + Juego completo: *Bloody Roar* + Protector dental boxeo

3º CARLOS GALLARDO
Edad: 16 años
Población: (Móstoles) Madrid
Juegos favoritos: *Final Fantasy VII, Gran Turismo, Resident Evil 2*
Personaje preferido de Victory Boxing 2: La chica
Horas de PlayStation al día: 8 el fin de semana
Premio: Juego completo: *Victory Boxing 2* + Juego completo: *Bloody Roar* + Protector dental boxeo

4º FRANCISCO VALDEOLIVAS
Edad: 15 años
Población: Madrid
Juegos favoritos: *Medievil, Victory Boxing 2, Tekken 3*
Personaje preferido de Victory Boxing 2: La chica
Horas de PlayStation al día: 2-3 a la semana
Premio: Juego completo: *Street Fighter Collection* + Demo: *Pocket Fighters* + Bolígrafo y llavero Virgin Interactive

5º JAVIER MARTÍNEZ
Edad: 14 años
Población: Madrid
Juegos favoritos: *Final Fantasy VII, Metal Gear Solid, Resident Evil 2*
Personaje preferido de Victory Boxing 2: La chica
Horas de PlayStation al día: 4-5 a la semana
Premio: Juego completo: *Street Fighter Collection* + Demo: *Pocket Fighters* + Bolígrafo y llavero Virgin Interactive

Con la colaboración de



FORMULA 1 98

LOS GANADORES

1º JOSE ANTONIO VALERO
Edad: 16 años
Población: Leganés (Madrid)
Juegos favoritos: *Final Fantasy VII, Resident Evil 2, Tekken 3*
Coche preferido de Formula 1 98: Williams
Horas de PlayStation al día: 1
Premio: Suscripción por 1 año a PlanetStation + Mando HyperDrive de Blaze + Juego completo: *Formula 1 98* + Gorra de *F1 98*

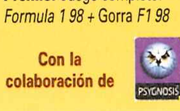
2º HÉCTOR AMORES
Edad: 15 años
Población: Madrid
Juegos favoritos: *Final Fantasy VII, Resident Evil, Gran Turismo*
Coche preferido de Formula 1 98: Williams
Horas de PlayStation al día: 1-2
Premio: Juego completo: *Formula 1 98* + Gorra *F1 98*

3º ALBERTO TERCERO
Edad: 15 años
Población: Madrid
Juegos favoritos: *Colin McRae, Gran Turismo, Final Fantasy VII*
Coche preferido de Formula 1 98: Williams
Horas de PlayStation al día: 2
Premio: Juego completo: *Formula 1 98* + Gorra *F1 98*

4º JAVIER MARTÍNEZ
Edad: 14 años
Población: Madrid
Juegos favoritos: *Final Fantasy VII, Resident Evil 2, Fórmula 1 97*
Coche preferido de Formula 1 98: Williams
Horas de PlayStation al día: 1
Premio: Juego completo: *Formula 1 98* + Gorra *F1 98*

5º DIEGO MARTÍNEZ
Edad: 19 años
Población: Madrid
Juegos favoritos: *Metal Gear Solid, Resident Evil 2, Guilty Gear*
Coche preferido de Formula 1 98: Ferrari
Horas de PlayStation al día: 4-5
Premio: Juego completo: *Formula 1 98* + Gorra *F1 98*

Con la colaboración de



SATÉLITE USA



Una imagen vale más que mil palabras. Seguramente ahora comprendéis mejor lo que os contábamos el mes pasado sobre nuestra corresponsal en yanquilandia CAT BUCANNON...

La desarrolladora Irem ha anunciado una nueva entrega de la serie R-Type que tanto ha agitado a las masas durante la última década. La fecha prevista para su lanzamiento en Japón es el 19 de noviembre. *R-Type Delta* conserva muchos de los elementos que hicieron del original una auténtica gozada, pero traslada la acción a un escenario de 32 bits en 3D.



R-Type Delta: marcianitos de 32 bits.



Malas noticias sobre el controvertido beat'em-up *Thrill Kill:* no verá la luz. Al parecer, Electronic Arts æque indirectamente compró este juego gore de lucha al adquirir Westwood Studiosæ ha decidido que Thrill Kill es demasiado cruento y lo ha calificado de "juego sádico y criminal". Una pena, porque lo que habíamos visto era muy prometedor.



Thrill Kill: diversión desmembrada.



Las *Rug Rats* de Nickelodeon están más cerca de su debut en la PlayStation y en las salas de cine. El argumento parte de las experiencias de uno de los personajes mancha-pañales en su increíble mundo. Pase lo que pase con el juego, al menos espero que la peli salga mejor que la última para niños grandes, Small Soldiers.



Rug Rats: Paña-tástico jaleo.



Atlus se ha apalancado otro curioso título procedente de Japón: *Eggs of Steel* (huevos de acero). Para los fans ansiosos de los juegos Chukie Egg adelantamos que en esta próxima entrega aparece un nuevo personaje llamado Charlie que trabaja en una fábrica de acero. La máquina que hay en su puesto cobra vida y Charlie tiene que escapar de ella y buscar el interruptor para apagarla. Promete entrar bien por la vista y presentar batalla con los puzzles.



Eggs of Steel: ¿Puedes partirlos?



El otro gran lanzamiento de este mes en los Estados Unidos es el impresionante juego de carreras de SingleTrac para uno o dos jugadores (hasta cuatro con cable de enlace) *Streak!*. Este título lleva las carreras a nuevas cotas: en los circuitos aparecen obstáculos móviles, pistas cambiantes y diez sonados personajes para escoger. Seguramente lo único que falta es poder despegarse de las vallas.



Streak!: destroza el asfalto.

SATÉLITE JAPÓN

Noticias procedentes de la cuna de PlayStation



Cada mes recibimos informes del país del sol naciente de parte de nuestro corresponsal en Japón, Shintaro Kanaoya, que siempre está en el lugar adecuado en el momento oportuno.

Yuke's, el equipo de desarrollo que hay detrás del título de Square *Soukaigi*, está trabajando actualmente en un nuevo juego de lucha 3D que se llama *Eretzvaju*. Muy influenciado por la estética manga, habrá "acción de cámara espectacular" que permitirá que los jugadores se concentren en el sencillo sistema de control (un botón para atacar y otro para defenderse). Esperemos que haya un modo Story y algún que otro movimiento especial. Saldrá este mismo invierno.



Eretzvaju: ¿Y tú que miras?



Ehrgeiz: Savia nueva.

El masivo bombazo en los salones de arcade, el inquietante beat'em up de Squaresoft *Ehrgeiz*, llega a la PlayStation. Con un estilo de juego parecido al de *Tobal 2* —con paisajes interactivos— , contiene nuevos mini-juegos y personajes que no aparecen en la versión arcade. Entre otros, se puede llevar a Sephiroth, a Vincent y a Yuffe. Los completamente nuevos que se han añadido son Kouji Masuda y Claire Andrews. Sale en diciembre.

Banpresto está trabajando en cuatro nuevos títulos relacionados con *Super Robot Wars*. Uno de los cuatro, *Super Robot Taisen F*, saldrá en diciembre. El juego será idéntico a la versión Saturn, con robots como Neon Genesis Evangelon, Gundam W, Mazinger Z y muchos más. *Super Hero Sakusen* es un juego de rol con personajes de la serie *Ultraman*. Aparecerá en enero.



Super Robot Wars: mini-androides



Cocktail Harmony: ¡agítalo antes de usar!

En Japón ha salido ya un nuevo estilo de juego: se llama *Cocktail Harmony* y es como una versión etílica de *Parappa The Rapper*.

La idea es hacer las mejores combinaciones de bebidas. Se empieza con brebajes básicos y a medida que se avanza hacia cócteles más sofisticados (en total hay 400) el camarero debe aprender a agitar, ligar y perpetrar bebidas deliciosas. También se impresiona a los clientes marcando paquete. Tom Cruise, ¡estás acabado!

Puñetazo va, puñetazo viene

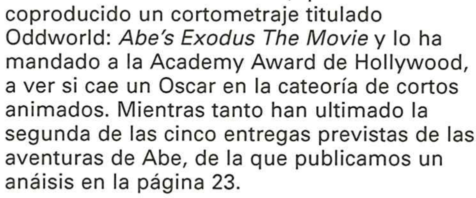


Knockout Kings (en la foto) vs. *Contender*: se las verán en los puntos de venta.

Después de mucho tiempo de sequía en el ring digital, los títulos de boxeo se han puesto de moda. Tras el reciente lanzamiento de *Victory Boxing 2*, ya se avecinan dos juegos más de puñetazos *Contender*, de SCEA, y *Knockout Kings*, de Electronic Arts. De este último te ofrecemos un 'preview' en las páginas de Cuenta atrás de este mismo número de PLANETSTATION, y de *Contender* te contamos aquí mismo las cuatro cosas que se saben hasta el momento.

De entrada, estará disponible en enero y ofrecerá 40 púgiles, de los cuales se podrá jugar con la mitad para conseguir el título de Campeón del Mundo. Todos los boxeadores tendrán características distintas, por supuesto, y habrá que buscar un equilibrio entre velocidad, fuerza y resistencia. Además, los jugadores también tendrán su estilo, como en *VB2*: Detroit, Abierto o Pee-ka-boo. Cuando encuentres tu púgil ideal podrás guardarlo en la tarjeta de memoria para demostrar sus habilidades ante algún amigo tuyo que se preste. Contender será compatible con Dual Shock y los combates contarán con una ambientación realista por parte del público.

Abe, camino del Oscar



Los guaperas y cachillas estilo Van Damme están acabados en el cine. Ahora las estrellas son los pringados como Truman (del *El show de Truman*) y los oprimidos como Abe. Al menos eso esparan los chicos de Oddworld Inhabitance, que han coproducido un cortometraje titulado Oddworld: *Abe's Exodus The Movie* y lo ha mandado a la Academy Award de Hollywood, a ver si cae un Oscar en la cateoría de cortos animados. Mientras tanto han ultimado la segunda de las cinco entregas previstas de las aventuras de Abe, de la que publicamos un anáisis en la página 23.



Ha nacido una estrella. Abe protagoniza un cortometraje que podría ganar un Oscar al mejor cortoanimado.

CLICK HEALTH advierte que jugar beneficia seriamente la salud

Según un desarrollador de software para PC y Super Nintendo llamado Click Health, ahora resulta que los videojuegos no sólo no alienan ni "descerebran", sino que además van bien para la salud. Esta empresa afirma que en las pruebas clínicas a las que han sometido su software, los pacientes/usuarios han aprendido a cuidar más de sí mismos. Los tres títulos con tan beneficiosos efectos son *Packy & Marlon* —para jóvenes diabéticos—, *Bronkie the Bronchiasaurus* —para niños con asma— y el anti-tabaco *Rex Ronan*.

Por lo que se refiere a la PlayStation, de momento sólo podemos aducir que Solid Snake, el protagonista de *Metal Gear Solid*, pierde puntos de vida cada vez que le echa una caladita a su cigarro. Pero bueno, por algo se empieza (o se acaba, según como se mire...).



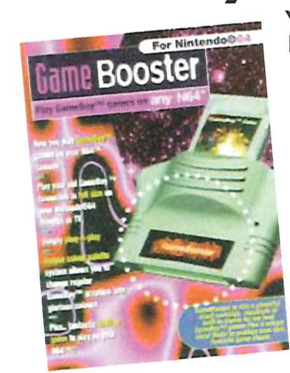


Un juego para cada mal: Click Health demuestra la eficacia de sus juegos para diabéticos y asmáticos.

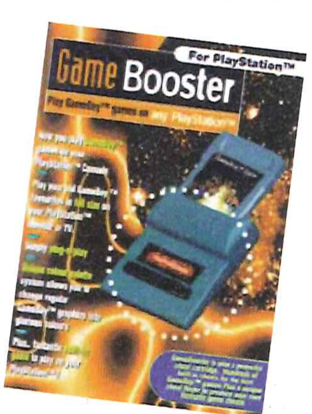
PlayStation para rato

Las previsiones que maneja Sony de ventas de PlayStation en el mundo no son como para precipitarse con el lanzamiento de la PlayStation 2: en el año fiscal 1998/89 se esperan vender 21 millones de unidades (2 millones más que el año pasado). De momento ya llevan más de 10 millones de consolas vendidas en la primera mitad del período señalado. No parece probable que ni Sony ni los millones de usuarios de PlayStation en el mundo renuncien a corto plazo a los sueños (y dineros) que han depositado en su consola de 32 bits. ¡Larga vida a la PlayStation!

GAMEBOOSTER: Juegos de Gameboy en PlayStation y N64



Ya está a la venta en las tiendas Centro Mail de toda España el artilugio que permite jugar a los títulos de Gameboy en la PlayStation y la Nintendo 64. Se llama Gamebooster y cuesta unas 8.000 pesetas cada uno (hay un modelo para PSX y uno para N64). Sólo hay que conectar el aparatito y, por supuesto, tener los juegos de Gameboy, para los cuales hay unos cuantos trucos en el propio Gamebooster. Aparte de los títulos que ya tengas, el dispositivo incluye el juego Rebound.



La PlayStation y la Nintendo 64 les dan la bienvenida a los juegos para Gameboy.

PocketStation, el hermano pequeño de la Play, ya tiene dos juegos

Y, además, no se los va a dejar a su hermana mayor. Como lo oyes: el PDA de PlayStation no va a ser solamente un periférico que complemente a la consola, sino que Sony ya ha anunciado dos títulos exclusivamente para la PocketStation. Los dos juegos que saldrán juntamente con la maquinita —cuyo lanzamiento en Japón está previsto para el próximo 23 de diciembre— son *Pocket Dungeons* y *Pocket Muumuu*. Aunque los dos son solamente para la Pocket, en el caso del primero tendrá el aliciente de que los monstruos se podrán capturar para verlos luego en la PlayStation con todo lujo de polígonos. Y, en principio, los dos necesitarán a la consola para cargarse desde el disco.

Estas novedades se añaden, por supuesto, a las funciones inicialmente previstas para el PDA: básicamente, la posibilidad de seguir enganchados a la Play aun sin estar jugando con ella —entrenando personajes, ajustando los coches de un juego de carreras...— y de compartir datos e interactuar con otras PocketStations. Esto significa que si un colega ha conseguido superar ese tramo en el que tú llevas dos semanas encallado, podrás robarle la partida, o aprovechar los personajes secretos que otro ha conseguido.

Si eres un petardo, ya lo sabes: ve ahorrando para comprarte una PocketStation para ti y otra para tu amigo más habilidoso.



El 23 de diciembre sale a la venta en Japón la PocketStation con dos juegos exclusivos.

Bruce Willis protagoniza Apocalypse

El próximo día 17 de noviembre se nos presentará Bruce Willis en la PlayStation por cortesía de Activision (y previo pago de los ocho o nueve billetes que valdrá el juego, por supuesto). La trepidante acción de *Apocalypse* estará protagonizada, en efecto, por el ex de Demi Moore. La historia no es nueva (los cuatro jinetes des Apocalipsis, ya sabes), pero esta vez el desenlace dependerá de ti. Para acabar con todas las desgracias no hará falta que chupes gimnasio horas y horas (como tuvo que hacer el pobre Bruce Willis), pero sí deberás encontrar y destruir a los cuatro jinetes.

Apocalypse es un juego de acción en tercera persona en el que Willis encarna al renegado Trey Kincaide. Armado hasta los dientes con lanzallamas, misiles guiados, granadas y, entre muchas otros artefactos, una lengua demasiado larga para las mentes mojigatas, tendrás que hacer las mil y una piruetas. Presenciarás efectos especiales y explosiones a tutiplén mientras controlas a Kincaide en 3D a través de 12 niveles de lo más tétricos (cementerios, cárceles, cloacas...) y te enfrentas a enemigos con inteligencia artificial que amenizarán un Juicio Final de lo más entretenido. Todo ello alternado con secuencias de vídeo y tal y tal.



A Bruce Willis lo han escaneado y renderizado para que te eche una mano contra los cuatro jinetes del Apocalipsis.

Pac-Man resucita en la Play

Namco está decidida a tocarnos la fibra sensible la primavera del año que viene con una versión actualizada de aquella entrañable bola amarilla llamada Pac-Man.

En principio llegará a la PlayStation con el nombre de *3D Action Adventure*. Nos saltan las lágrimas sólo de imaginarnos a nuestro querido Pac-Man corriendo, volando, saltando y nadando en la pantalla del televisor.

La aventura de Pac-Man en el planeta PlayStation incluirá más de 30 niveles, entre los cuales habrá una casa fantasma, una fábrica de puntos —parece, pues, que no ha cambiado de dieta— y una excavación arqueológica que nos permitirá conocer los orígenes de Pac-Man, que se remontan al año 15 a.P.S. (antes de la PlayStation, lo que equivale al año 1980 d.C.).



¡Hombre Pac-Man, cuánto tiempo! Siempre es grato volver a ver a los viejos amigos.

RÁNKING

LOS 10 MEJORES JUEGOS DE LA HISTORIA PARA PLAYSTATION

...según nuestros lectores

El ránking que publicamos en el nº1 despertó reacciones diversas entre los lectores, cuyas votaciones han ido llegando a lo largo del mes. Las opiniones son dispares —¡se han votado más de 60 títulos distintos!— y las primeras posiciones están muy reñidas. Al cierre de esta edición, el ránking estaba como sigue:

1. Final Fantasy VII
2. Gran Turismo
3. Tekken 3
4. Resident Evil 2
5. Colin Mc Rae
6. Tomb Raider 2
7. Medievil
8. ISS Pro 98
9. Soul Blade
10. Alundra

Los 5 ganadores del primer concurso *Los 10 mejores juegos* son:

José Carlos Sánchez Prieto (Salamanca)
Andrés Rico Mora (Sabadell)
Pedro Juan Castillo Timoner (Castellón de la Plana)
Francisco José Ortega González (Jaén)
Antonio Martínez Rabareda (Almería)

Y el premio consta de:

- Una tarjeta de memoria de 2MB
- Una camiseta de PlanetStation
- Una gorra de PlanetStation

¡VOTA!

Participa tú también y gana regalos sorpresa! Cada mes actualizaremos la clasificación y sortearemos regalos entre los participantes. Envíanos tu ránking a:

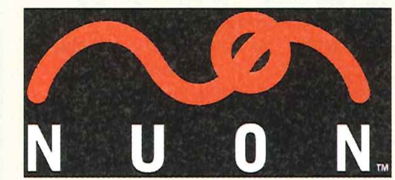
PlanetStation - Ediciones Aurum
Concurso "Los 10 mejores juegos"
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat

o por correo electrónico a: planet@intercom.es
o por fax al nº 93 652 45 25

OTROS P

La nueva consola de VM Labs se llamará Nuon

Ya es oficial. El llamado hasta hace poco "Project X" de VM Labs se ha rebautizado con el sugerente nombre de NUON. La empresa ha reconocido que le ha costado encontrar un nombre y un logo que hicieran honor a su muy prometedor proyecto de alta tecnología, que más que una consola es un soporte de entretenimiento digital que se integrará en lectores DVD de vídeo, descodificadores para televisión digital (por satélite, cable, etc.) y otros tipos de dispositivos.



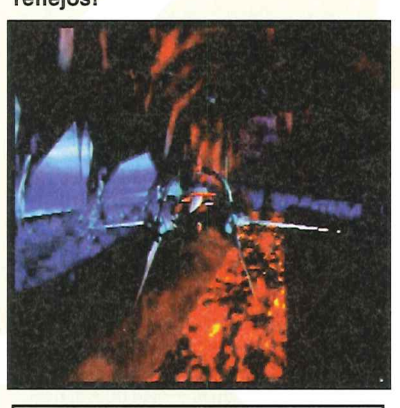
Esto podría ser el principio de una gran consola.

Los dispositivos con tecnología NUON empezarán a ser fabricados por empresas independientes de VM Labs, como RCA y Thomson Electronics, a partir de mediados del año que viene. El objetivo de VM Labs es lograr que NUON se convierta en un nuevo estándar como plataforma de entretenimiento digital interactivo. En la práctica, esto significa que servirá tanto para videojuegos como para sencillamente ver películas o ejecutar software y otras aplicaciones similares. Si la tecnología NUON llega a implantarse en un 30% de los lectores de vídeo DVD que se vendan durante los próximos tres o cuatro años, esta plataforma podría estar presente en nada menos que 30 millones de hogares de todo el mundo, con lo que representaría una competencia muy fuerte para la Dreamcast y a la PlayStation 2. Habrá que esperar, pues, al año que viene, para ver cómo evoluciona este ambicioso proyecto.

Geist Force para Dreamcast

El primer título para la nueva consola de Sega æque finalmente saldrá a la venta en Japón el día 27 de noviembre æ podría ser el que la filial de Sega en Estados Unidos anunció recientemente en el Tokyo Game Show: un shoot'em-up espacial y futurista en 3D llamado *Geist Force*. Los efectos especiales prometen ser espectaculares y los jugadores podrán sobrevolar volcanes en erupción, ríos y cañones.

Geist Force está siendo desarrollado por los estudios Netter Digital Entertainment, en Hollywood, y parece que los programadores están alucinando con las posibilidades que ofrece la potencia de la nueva máquina. Según el vicepresidente de Sega America, Eric Hammond, la altísima calidad de los gráficos 3D permite crear "historias que absorban al jugador psicológica, emocional y físicamente, en lugar de sencillamente entretener de forma pasiva a los usuarios". Algo parecido suponemos que pretenderá hacer Shouei System con *Warrz*, un juego que se presentó en la edición del año pasado de la Tokyo Game Show. Lo curioso es que en aquel entonces estaba previsto que fuera para la Saturn, mientras que ahora lo anuncian para la Dreamcast. ¡Esto sí que es tener reflejos!



La Dreamcast ya tiene pretendientes. *Geist Force* puede ser uno de los primeros en catarla.

LANETAS

La Game Boy Color sale a la venta el día 23

Esta vez no tendremos que esperar mucho ni que importar para estar al día. Cinco días después de que salga a la venta en Estados Unidos, tendremos en España la Game Boy Color. El 23 de noviembre es la fecha establecida para su lanzamiento en nuestro país.

La primera novedad de la nueva Game Boy la indica su propio nombre, pero el color no es lo único que aporta esta nueva versión de la miniconsola de Nintendo. También tendrá una CPU el doble de rápida que la de la Game Boy Pocket, más memoria RAM y comunicación con otra Game Boy Color por rayos infrarrojos, entre otras mejoras que, al fin y al cabo, permitirán que los juegos sean más completos y sofisiticados. Entre los primeros juegos que se comerzializarán para la nueva Game Boy se encuentran *Tetris Deluxe*, *Wario Land II*, *Turok II*, *Sylvester & Tweety*, y al cabo de poco tiempo empezarán a aparecer las versiones coloreadas de los ya existentes para Game Boy Pocket. El primero será *Zelda*, cómo no.




La Game Boy Color tiene algo más que colorines. Pronto podrás comprobarlo tú mismo.

Zelda no hablará en castellano

A pesar de lo prometido, Nintendo Japón ha decidido finalmente no traducir *Zelda 64*. Los usuarios españoles se han rebotado y Nintendo España está haciendo lo que puede por encontrar un apaño, pero de entrada el chasco ya está dado.

El motivo que ha dado la casa madre en Japón para tomar esta impopular decisión es que el proceso de traducción hubiera retrasado su lanzamiento en todo el mundo, ya que estaba previsto que se hiciese de forma simultánea. Lo bueno del caso es que Nintendo España no se resigna a dejarnos sin el tan cacareado *Zelda* y hará la traducción por su lado en un libro de 60 páginas que saldrá cuatro veces más caro que lo que hubiera costado traducir el juego. En la guía que se adjuntará al juego aparecerán en castellano todos los textos de pantalla y, además, los usuarios podrán conseguir un libro de trucos a través del Club Nintendo. ¡No hay mal que por bien no venga!



Los usuarios de Nintendo no se han tomado nada bien que *Zelda 64* no se traduzca al castellano.

RÁNKING

LOS 10 JUEGOS MÁS VENDIDOS

En CentroMail
Tel. 902 17 18 19

PSX	N64	PC
1. Medievil	F1 Grand Prix	Dune 2000
2. Tekken 3	1080 Snowb.	Commandos
3. Abe's Oddysee (P.)	Mision: Imp.	Expediente X
4. Moto Racer 2	ISS 98	Colin McRae
5. Resident Evil 2	Forsaken	Need for Speed III
6. Gran Turismo	Banjo Kazooie	Emergency
7. Colin McRae Rally	Goldeneye	Star Wars R.
8. ISS Pro 98	DD KR	Heroes of M&M II
9. Spyro the dragon	Mario	Monaco GP
10. Resident Evil (P.)	FIFA 98	Civilisation II

EL SOFTWARE MÁS VENDIDO

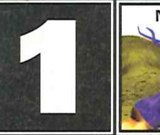
En Fnac
Tel. 93 444 59 00

Consolas	PC
1. Tomb Raider (Platinum)	Las tres mellizas
2. Colin McRae Rally	Age of empires
3. Spyro the Dragon	Commandos
4. Tekken 3	Rebellion
5. Medievil	Colin McRae Rally
6. V Rally (Platinum)	Expediente X
7. Abe´s Oddysee (Platinum)	Constructor
8. Moto Racer 2	Atlantis P. Especial
9. C&C: Retaliation	Dune 2000
10. SnowBoarding	Les tres bessones

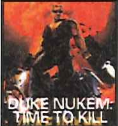
LOS PEORES TRUCOS

NOTA PARA LOS LECTORES MENOS AVENTAJADOS: ESTOS TRUCOS NO FUNCIONAN

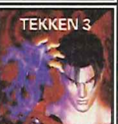
Todos sabemos que los juegos para PlayStation están plagados de trucos y secretos de todo tipo. Pero no es oro todo lo que reluce: muchos de los códigos que circulan por el mundo de la PlayStation son totalmente inútiles o, lo que es peor, resultan perjudiciales.




En el nivel que hay un cofre junto al camino, pausa el juego al llegar allí e introduce el código: ⇧, Select, Start, Select, Start, ▲, ⇩, ⇨, Select, ■, ⇩, ⇩. Oirás un sonido de confirmación, y luego podrás realizar combos especiales pulsando tres veces seguidas los botones de ataque.
Es difícil dar unas indicaciones más imprecisas: lo único que tienen en común todos los niveles de este juego es que contienen un montón de cofres y todavía más caminos. Si añadimos que los combos son una de las acciones estándar de Kurosawa (el protagonista del juego), ya os podéis hacer una idea de cuál es el coeficiente intelectual del autor de este truco.

En el escenario del castillo Von Nukem, nada por el foso hacia la izquierda y, una vez pasado el punto por el que puedes acceder al interior del castillo, sumérgete y encontrarás un pasadizo secreto. Al final encontrarás el arma BFG de *Doom*.
A ver: una cosa es que te haga ilusión cargarte a 30 cerditos alienígenas de un solo disparo con un arma como ésta de la serie *Doom*, y otra cosa es que en tus ensoñaciones ludopáticas llegues hasta el extremo de inventarte estas cosas. Dos palabras para el tipo que se ha inventado este "secreto" de *Duke Nukem: TTK: ESTÁS ENFERMO.*

Acaba el juego en modo Tekken Force tantas veces como sea necesario para inscribir tu nombre en todas las posiciones de la pantalla de récords. Si en todas ellas escribes las siglas "TK3", todos los efectos de sonido del juego cambiarán por otros ligeramente distintos.
Ante este despropósito sólo hay una respuesta posible: de tanto jugar a *Tekken 3*, las vibraciones del Dual Shock le han dañado seriamente los tímpanos al infeliz que nos ha enviado este truco. Lo peor de todo es que lo probamos.




Si se te resiste alguna de las licencias, sigue el siguiente procedimiento: una vez que hayas conseguido todas las demás licencias, pausa el juego, quita el CD, quita la pausa, vuelve a pausar el juego, pon de nuevo el CD y pulsa Reset. El juego continuará y, después de guardar la partida en una tarjeta de memoria, tendrás todas las licencias... incluida la A Internacional.
Una cosa de todas las que cuenta este truco sí es cierta: tiene premio. Si lo pones en práctica conseguirás... ¡un bonito reset de regalo!



Un código para conseguir que venga un OVNI y te abduzca: pulsa ⇨, ⇨, ⇦, ⇨, ⇨, ⇦ y Select en la pantalla de opciones. Después comienza una partida y sólo tendrás que apretar L2 + R2 + ▲ + Select; aparecerán los extraterrestres ipso facto.
Suponemos que este truco te lo revelaron los mismos extraterrestres cuando fueron la otra noche a buscarte a tu casa, ¿verdad, querido lector? Lo que hay que oir...



En la pantalla de opciones pulsa tres veces ■, dos veces ▲, cuatro veces cuadrado y una vez ●. Al completar la pantalla de entrenamiento, Lara Croft aparecerá vestida de dominatrix (con látigo y todo).
Siempre hay algún maníaco que nos envía el inevitable truco falso para conseguir una versión sexy de Lara. Quien quiera ver imágenes guarras de la protagonista de *Tomb Raider*, mejor que se vaya a un café Internet y se ponga a rebuscar. Encontrará material de sobras. Eso sí: si alguien espera que su PlayStation le pinte desnuda a Lara Croft, ya puede ir esperando.



En la pantalla de passwords hay que introducir la palabra GLOB para poder acceder a la pantalla deseada. Sin embargo, al intentarlo, la propia pantalla te indica que no vale hacer trampas.
Tiene que ser muy humillante que una máquina te pille *in fraganti*. Desde aquí le ofrecemos al pobre lector que tuvo que pasar por tan mal trago todo nuestro apoyo y comprensión. Ya sabes dónde estamos: 906 319 344.

¿Has descubierto algún truco que no funciona? ¿Ha llegado a tus oídos algún código que tenga efectos indeseables? Si es así, llámanos, escríbenos una carta o envíanos un correo electrónico a:



906 319 344

Precio llamada: 43 pesetas/minuto festivos y noches, 54 pesetas/minuto laborables por la tarde y 67 pesetas/minuto el resto de horarios. IVA incluido.

**c/Joventut, 19 08830
Sant Boi de Llobregat
planet@intercom.es**

TRUCOS ÚLTIMA HORA

Los trucos son siempre bienvenidos en la redacción de PLANETSTATION, así que les dejamos la puerta abierta hasta última hora.

CONTRA: LEGACY OF WAR

9 vidas

Aprieta L2, R2, L1, R1, ⇩, ⇧, ⇧, ⇩ en la pantalla del título. Luego, durante la partida, aprieta △ + ○.

Seleccionar nivel

En la pantalla de título aprieta L2, R1, L1, R2, ⇦, ⇨, ○, □, R2, L2

Test de sonido

En la pantalla del título aprieta R2, R1, L1, L2, ⇧, ⇨, ⇩, ⇦.

F1'97

Vistas extra

Resulta que, al igual que en el F1 original, en éste también es posible acceder a diferentes vistas. Una vez que estés en el circuito, desvíate hacia un lado y aprieta Select en el controlador 2 para que aparezca el menú de vistas.

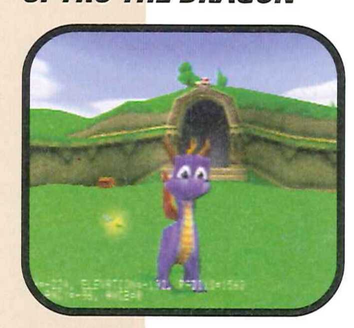
Nota: no funciona si el coche está en los boxes; tienes que estar en la pista.

JERSEY DEVIL

Vidas extra

Entra en el Overworld y salta desde lo alto de la fuente. Entonces pausa el juego y comprueba tu situación; vuelve a poner en marcha la partida y en la cima del surtidor habrá otra vida extra. Repite este proceso para conseguir tantas vidas como quieras.

SPYRO THE DRAGON



Demo camuflada de Crash 3

Para echar un vistazo furtivo a la próxima aventura de *Crash Bandicoot*, aprieta L1+△ en la pantalla 'Press Start'.

THREE LIONS

Todos los equipos secretos

En PlanetStation somos tan vagos que nos tiramos de cabeza a todo lo que puedan ser atajos hacia el éxito. En lugar de conseguir cada equipo secreto entrando un código distinto, puedes ir a saco y acceder a todos de golpe entrando este otro:

En la pantalla de selección de equipo aprieta L2, ⇦, R2, R1, L2, ⇨. Selecciona 'Europe' y aprieta ⇦ para encontrar el lote de equipos secretos; podrás elegir cualquiera de los 14 disponibles.

TREASURES OF THE DEEP

Ni radar ni na'

Durante la partida haz una pausa y aprieta ⇩, ×, ⇦, □, ⇧, ⇧, △, △, ⇨, ⇨, ○, ○, ⇨, ○, ⇩, ×, △, ×, △. Oirás una campanilla y, acto seguido, se esfumarán el radar, el mapa y el panel de situación.

Nota: Para recuperar los indicadores, lo único que tienes que hacer es volver a entrar el código.



Más imágenes por segundo

Haz una pausa durante la partida y aprieta ⇩, ×, ⇦, □, ⇧, ⇧, △, △, ⇨, ⇨, ○, ○, ⇦, ⇦, ⇦, ○, ○, ○. Oirás una campanilla. A continuación los gráficos se moverán con más suavidad (al menos en teoría). ¿Notas la diferencia?

COLIN MCRAE RALLY

Tiempos iguales a cero

1 Selecciona Time Trial y comienza una partida Arcade de 2 jugadores en cualquiera de las Super Stages (introduce el nombre OPENROADS para activarlas)

2 Completa la carrera con un coche. Luego toma el otro coche en contradirección y llévalo unos cuantos metros más allá de la línea de llegada.

3 Ahora adelántalo unos cuantos metros y acaba la carrera con el segundo coche.

4 Cuando aparezca la pantalla de resultados, el primer coche tendrá un tiempo igual a cero. ¡Puedes grabarlo como récord!

Nota:

Los trucos que te dan al acabar algunos modos de juego (y los que te puedan dar los extraterrestres si te abducen) no funcionan. Codemasters los cambió a última hora, pero se olvidó de alterar los mensajes que aparecen en pantalla. A propósito, si alguien conoce dónde están las áreas de abducción alien (con el truco NIGHTRIDER) que nos escriba y nos lo cuente.

CARDINAL SYN

Cambia de traje: aprieta ⇧ + × al seleccionar el luchador.



En la pantalla 'Press Start' introduce los ocho códigos para activar los subjefes y luego aprieta ⇧, ⇩, ⇧, ⇩, △, ⇦, ⇨, ⇦, ⇨, ○, R1, R2



Al comenzar cualquier tipo de partida podrás escoger a Kron en la pantalla de selección de personajes.



3 ¡Kron es un luchador espléndido! Aquí abajo tienes la lista completa de sus movimientos.

Kahn: ⇧, ⇧, ⇩, ⇩, △
Stygian: ⇦, ⇨, ⇦, ⇨, △
Redemptor: ⇧, ⇩, ⇦, ⇨, ○
Juni: ⇧, ⇦, ⇦, ⇧, □
Mongwan: ⇩, ⇩, ⇩, ⇧, △
Vodu: ⇦, ⇦, ⇦, ⇧, ○
Bimorphia: ⇨, ⇨, ⇨, ⇩, □
Moloch: ⇧, ⇨, ⇩, ⇦, □

Combo de lado
■, ■
■, ▲
Combo vertical
▲, ■
Combo bajo
×, ×
×, ▲
×, ■
Volar
Aprieta muchas veces seguidas R1

Movimientos especiales desde el aire
×
■
⇦+▲
⇩+×
⇨+▲
⇨+■
⇨+×
Proyectil
⇨+▲
Movimiento mortal
▲, ⇨+▲

FORSAKEN

Menú de trucos



En el menú principal señala "Options" y MUY RÁPIDO pulsa ⇦, ⇨, ⇦, × (funciona, seguro, sólo que tienes que hacerlo muy rápido).



Esto te lleva a la pantalla Global Options con una nueva opción "Cheat Options" en la parte inferior.



Selecciona esta opción y saldrá un menú Select Level, Have All Weapons, Invulnerable y Stop Enemies Firing.

METAL GEAR SOLID

Editor:	**Konami**
Distribuidor:	**Konami**
Disponible:	**Febrero ´99**

Por fin Konami ha lanzado en Estados Unidos la versión en inglés de MGS, y nuestra opinión sobre este título no ha hecho más que mejorar ahora que ya entendemos qué es lo que pasa. Una de las primeras cosas que llaman la atención es que en cuanto aprenden inglés, los ninjas del futuro se convierten en ligones de playa; el coleguilla protagonista, Solid Snake, es un auténtico moscón y ni una sola de las chatis que aparecen en el juego se libra de sus proposiciones con fines horizontales.

Por otra parte, el juego contiene cuatro niveles de dificultad. El primero de ellos es relativamente fácil; el segundo sólo se endurece un poco; el tercero es bastante más difícil porque hay que jugar sin el radar, y el cuarto ya veremos. Lo dejamos en el aire porque sabemos que existe y que se llama "xtreme", pero no se puede acceder a él hasta que no se ha llegado hasta el final del juego en un nivel inferior.

Un detalle interesante: hemos detectado una pequeña diferencia entre las versiones estadounidense y japonesa de *Metal Gear Solid*. En un momento de la partida, Meryl deja fuera de combate a un guardia y lo deja tirado en el suelo tras quitarle sus ropas; pues bien, mientras que en la versión nipona el guardia se queda vestido en calzoncillos largos, resulta que Meryl se ha vuelto más atrevida después de aprender idiomas y en la edición estadounidense le deja en pelota picada.



Solid Snake se cubre cuando el segurata se acerca...

...mientras que en la versión USA el chico ha optado directamente por el nudismo, que es más natural.



Como se ve claramente, el guardia de la edición japonesa tiene un gusto horrible para la ropa interior...

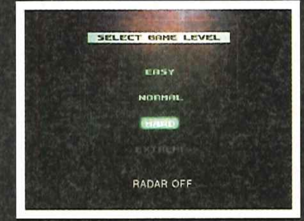


...pero no hay problema: un toquecito en el ítem Stealth y Snake se hará invisible.

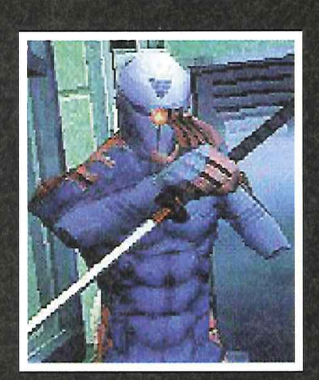
Invisibilidad y demás

Por otro lado, hemos descubierto qué utilidad tiene la misteriosa Bandana que Solid Snake recibe después de terminar la partida: sirve para disponer de munición infinita la siguiente vez que juegas. Eso sí, las vacas gordas sólo se aplican al cargador de una única arma, y para manejar el resto del arsenal tendrás que ir trapicheando munición como siempre.

Otro extra que hemos encontrado es el modo Stealth (invisible). Para conseguirlo, tienes que optar por rendirte cuando torturan a Solid Snake en la parrilla eléctrica. De este modo, Meryl acabará muriendo y Snake se escapará del complejo enemigo acompañado por el científico Hal Emmerich. En cuanto llegues al final, este señor te dará la unidad Stealth para que la uses en la siguiente partida. Básicamente, Solid se vuelve invisible ante los enemigos (excepto los jefes) al utilizar este objeto y puede repartir leña a su gusto para acabar la partida en tiempo récord.



La versión yanqui de *MGS* tiene cuatro niveles de dificultad distintos.



"Nos vemos en febrero". Ya falta menos para que puedas comprobar por ti mismo todo lo que has leído sobre *MGS*.



Los guardias se mosquean cuando oyen cómo Solid Snake se mueve por ahí, pero no aciertan a saber en qué dirección está. Por supuesto, es bastante divertido atizarles collejones mientras corren por los callejones sin saber de dónde les caen las galletas.

CRASH 3

Editor: Sony
Distribuidor: Sony
Disponible: Diciembre ´98



Este mes hemos jugado mucho a la tercera parte de las andanzas de Crash con la versión final en formato NTSC que ha llegado a la Redacción de PLANETSTATION. La buena noticia es que las aventuras de Crash han ganado mucho en variedad, y ahora el marsupial más saltarín del planeta PlayStation surca los cielos en un biplano por varios niveles acompañado de su hermana Coco. Su objetivo es eliminar las cajas que caen desde globos aerostáticos y destruir aviones de la primera guerra mundial, lo que resulta endiabladamente divertido.

Entre los nuevos niveles también hay varios de carreras: Crash tiene que pisar gas a fondo y adelantar a los demás corredores para ganar el primer premio a lo largo de unos circuitos de lo más truculento.

Este título apunta alto y, probablemente, será la mejor de todas las aventuras de Crash que hemos visto hasta el momento. Lástima que llegue justo cuando la competencia en el género de las plataformas 3D para PlayStation es más fuerte que nunca...

No penséis nada raro... ¡es su hermana!

DEAD OR ALIVE 2

Editor:	**Temco**
Distribuidor:	**Sony**
Disponible:	**Por determinar**

Los lectores que en temas de mujeres tengan el mismo buen gusto que para los beat'em up reconocerán a esta belleza del fantástico *Dead Or Alive*, de Tecmo, que Sony comercializó en el planeta PlayStation hace unos pocos meses. Tras dejar ir algunas pistas sobre la futura secuela de este título, Tecmo ha publicado un excelente material gráfico en el que todas las churris del juego posan ataviadas con unos insignificantes trajes de baño. Como veis en esta página, Lei está bastante mejor que las mujeres de *Tekken 3* (lo que no tiene demasiado mérito porque, a excepción de Ling, son todas más bien hombrunas).

Por el momento, la aparición de *Dead Or Alive 2* sólo está prevista para la escena de las máquinas arcade. Sin embargo, esto ya sucedió con la primera parte del juego, o sea que nadie descarte todavía la llegada de *Dead Or Alive 2* y sus chicas en la consola gris... o en su sucesora, la PlayStation 2.

De momento, no hemos podido resistir la tentación de enseñaros lo que hay... que no es poco.



QUAKE 2

Editor: id Software
Distribuidor: Proein
Disponible: Cuando esté listo



El circo de varietés mutantes de id Software está cada vez más cerca de la PlayStation. Activision y Hammerhead están avanzando en la difícil tarea de adaptar el sofisticado código de id Software para PlayStation y complementarlo con las prestaciones propias de la consola de Sony, como la tecnología Dual Shock.

Según Hammerhead, el objetivo en este proyecto no es simplemente traducir el software de una plataforma a la otra, sino que se han marcado la ambiciosa meta de crear una versión de *Quake 2* que parezca nativa del entorno PlayStation y, al mismo tiempo, que mantenga la elegancia y la clase de la versión para PC. Con este fin, Hammerhead ha rediseñado el sistema de control —dado que la combinación teclado+ratón, que tan buenos resultados da en el PC, es imposible en PSX— e incluso está suavizando esquinas y diversos elementos de los escenarios para adaptarlos a las posibilidades del joypad. Además, el citado desarrollador tiene la intención de crear algunos niveles nuevos que estarán pensados específicamente para jugar partidas deathmatch con hasta cuatro participantes. Según Hammerhead y Activision, éstas son sólo algunas de las sorpresas que nos aguardan en la versión PSX de *Quake 2*, así que las perspectivas no podrían mejorar.



RIDGE RACER 4

Editor: Namco
Distribuidor: Sony
Disponible: Diciembre ´98

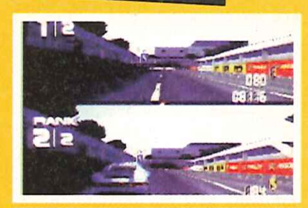
Lo último que ha revelado Namco al respecto de la última secuela de su ya clásico título de carreras no tiene desperdicio. Resulta que va a ser un juego para dos jugadores ¡a pantalla partida! Todavía no está terminado, pero ya le debe de faltar poco porque en diciembre tiene que estar en las tiendas japonesas.

Se trata de la cuarta entrega de la serie y parece que va a introducir notables mejoras y prestaciones, tales como unos escenarios impresionantes, iluminación espectacular y modos de juego más sofisticados. Sin embargo, Namco sostiene que, a la hora de conducir, *R4* mantendrá la sensación de sus antecesores.

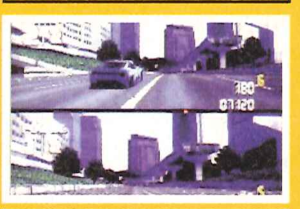
En números redondos, habrá ocho pistas diferentes, más de 300 tipos de coches jugables —a los que se les podrá cambiar el color— y un nuevo modo Grand Prix. Aparte de los dos jugadores que podrán jugar a pantalla partida, Namco también ha previsto un modo de enlace para que puedan participar hasta cuatro usuarios simultáneamente.

Sin embargo, el meollo de la acción de *R4* estará en el modo GP, un nuevo concepto que Namco introdujo en *Rage Racer*. En esta opción el jugador debe competir en muchas carreras en plan "free-lance" con el fin de convertirse en campeón del mundo. El éxito o el fracaso dependen del equipo y del tipo de coche seleccionado, entre otros factores. Lo primero que debe hacer el jugador es firmar un contrato con un equipo determinado (a escoger entre cuatro), y a continuación debe optar por un fabricante de coches (también hay cuatro). Una vez en la competición, es posible que entre una carrera y otra el jugador pueda cambiar de coche en función de los tiempos que haya obtenido y de cómo vaya la marcha del equipo.

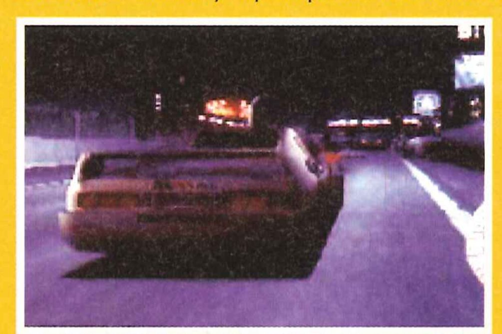
Namco está muy emocionado con este juego y todo apunta a que va ser una de las bombas de las próximas Navidades en Japón. Sin embargo, todavía no hay detalles de su lanzamiento en Estados Unidos y Japón. ¡Cómo nos hacen sufrir!



R4 sigue su curso; veremos cuando llega aquí...



Dos jugadores a pantalla partida.



La conducción se mantendrá fiel a sus raíces.



Con un cable enlace podrán jugar hasta cuatro personas a la vez.



ESCRIBE A: PLANET STATION EDITORIAL AURUM • C/ JOVENTUT, 19 • 08830 SANT BOI DE LLOBREGAT
E-Mail: planet@intercom.es • FAX: 93 652 45 25

AL HABLA

Nuestro teléfono de trucos ha sido nombrado "Empleado del Mes" gracias a vosotros. ¡No lo habéis dejado parar! Hemos tenido que improvisar un Departamento de Trucos para satisfacer vuestras ansias de trampas —vergüenza os debería dar...— y aquí está lo que ha dado de sí. Por suerte, también ha habido cartas de lectores generosos que, en lugar de pedir, nos han ofrecido hasta una guía completa elaborada por el propio lector. ¡Gracias a todos por vuestra cálida acogida!

PRIMERAS IMPRESIONES

Alberto José Camacho
Valencia

Hola amigos, me encanta vuestra revista. Especialmente el nombre, pero sin olvidar los trucos, el póster de *Medievil* y, sobre todo, Los peores trucos. Me gustaría que en el número 2 de PlanetStation dierais más información sobre Tomb Raider III y la película de Resident Evil y, si puede ser, de la segunda parte de *Abe's Oddysee*.

Casi haces pleno, Alberto José. De *Abe´s Exoddus* publicamos un análisis en este mismo número y de *Tomb Raider III* encontrarás una guía completa en el PLANETSTATION del próximo mes. ¡Dos de tres a la primera, no te quejarás!

Jorge Lechuga
Correo electrónico

Queridos amigos:
Tengo el nº 1 de la PLANETSTATION en mi mano y tengo que deciros que es buena, que buena buenísima. Solo tengo una pequeña crítica que hacer: ¿por qué sacáis fotos en blanco y negro que ni se ven? También tengo unas preguntas: ¿para cuando *Tomb Raider III*? ¿Y *Crash Bandicoot Warped*? El casco virtual para enchufar a la Play, ¿está inventado o falta mucho?

En cuanto a tu duda sobre las fotos en blanco y negro, podríamos tirarnos al rollo y decirte que apostamos por una nueva tendencia gráfica que llega de Japón y tal y cual, pero la cruda realidad es que ¡se trata de un error! La novatada del nº 1, ya se sabe...

Respecto a las otras dudas, de momento sólo te podemos adelantar que el lanzamiento de *Tomb Raider 3* está previsto para el 23 de noviembre y el de *Crash Bandicoot 3*, para el 11 de diciembre. En lo del casco sabemos que se está trabajando en más de un dispositivo; pronto informaremos con más detalle.

Edu Moix
Lleida (vía correo electrónico)

Soy un playstetionero y me gusta mucho vuestra revista (sólo he visto el Nº1). Me pareció muy bien pensado eso de "Breve presentación de impresentables"; fue muy original. No es por criticar, pero hay unos aspectos a mejorar que hemos pensado con unos amigos que nos compramos muchas revistas de consolas: el papel con que se hace la revista perjudica a las fotos; hay muchas guías en un número y no hay contenido (las guías tendrían que ser aparte); el ránking tendría que ser tipo "Hobby"(con perdón) æsólo del mes con las nuevas entradas en el mercadoæ; más previews y noticias avanzadas; al final tendría que haber publicidad de alguna tienda de juegos que pusiera todos los títulos que tiene a disposición y poderlos pedir (así también ves nuevos juegos y puedes comparar precios).
Por otro lado, se os ha de felicitar por: los pósters, los concursos, los artículos, el cómic, la zona de trucos, la zona *Al Habla*...

Las críticas constructivas siempre serán bienvenidas en nuestra Redacción. Tomamos buena nota de todas tus observaciones y sugerencias, y por supuesto estamos dispuestos a introducir todas los cambios que haga falta para ir mejorando la revista. Tan sólo te haremos una observación: si las guías no son contenidos, ¿qué son?

POR PEDIR QUE NO QUEDE

Luis López Guerra
León

¡Hola PLANETSTATION! Hace un mes que me he comprado la PlayStation y estoy encantado con ella pero ando algo perdido. Me gustaría que algún día publicaseis un listado de los juegos de PlayStation y que especificaseis de qué tipo son. También me gustaría que explicaseis para los nuevos como yo qué eso de "juegos arcade", de plataformas y eso para saber qué comprar.

¡Pues no pides casi nada! De entrada, una buena referencia a la hora de escoger juegos para comprar puede ser la clasificación de los 10 mejores títulos de la historia que publicamos cada mes (actualizándola con las votaciones que nos llegan de los lectores). También te puedes guiar por las listas de los más vendidos —que encontrarás en nuestra sección de *Actualidad*— y aprovechar la gama Platinum, ya que normalmente los juegos que se reeditan son clásicos o, por lo menos, títulos de calidad. De todas formas, prometemos tomar en consideración tus peticiones y no descartamos la elaboración de una "Guía rápida para novatos". ¡Manténte al habla!

AMENAZAS

Agustín Barriga
Alcobendas (Madrid)

¡Hola, soy Agus! Un gran admirador de esta revista (bueno, por decir algo, ya que sólo hay un número). El ránking del número 1 no me gustó nada, así que aquí mando el mío [efectivamente, lo mandó]. ¡Ah, si no lo publicáis tened por seguro que iré allí personalmente y os denunciaré! ¡Ja, ja, ja, ja, ja, ja, ja, ja, ja, jar! [sic].
Por último, más vale que me regaléis algún juego o, si no, os mando allí a mi hermano que es fan del "Peque Prix" (ese programa de la primera, los sábados). ¡Chao, viciaos!
P.D. ¡¡¡VOLVERÉ!!!

No hemos podido evitar publicarla porque la verdad es que la carta no tiene desperdicio. Sólo por conocerte a ti y a tu hermano seríamos capaces de no publicar la carta ni regalarte nada, pero como somos legales haremos el sorteo totalmente al azar y ¿quién sabe?, igual te toca algo y todo...

EL RINCÓN DEL POETA

Juan Carlos García
Valladolid

La PlayStation es una videoconsola casi perfecta, pero yo tengo lástima de que no posea algún juego de alto contenido erótico. ¿Por qué no? Para mayores de edad, ustedes ya me entienden... HA, HA, HA, HA, HA, HA... [Risa sádica de fondo]. Gracias.

Tú lo has dicho, Juan Carlos: la PlayStation es casi perfecta. Se trata de la máquina de videojuegos que posee la mejor combinación de precio, calidad y variedad de juegos. Eso sí, mamá Sony tiene mucho cuidado en no permitir el desarrollo de títulos específicamente eróticos o políticamente muy incorrectos para su consola gris. De hecho, es de imaginar que los creadores de *Duke Nukem: Time To Kill* no lo habrán tenido fácil para llevar adelante un juego tan salvaje como el que finalmente han publicado.

Si quieres una plataforma para combinar juegos con títulos "para adultos" tendrás que rascarte un bolsillo y cómprate un PC. Nosotros nos contentamos con las solícitas chatis de *Duke Nukem: TTK*, las abundantes convexidades de Lara Croft y la ropa interior de las adolescentes de *Rival Schools*.



TELËFONO DE TRUCOS Y MENSAJES 24 HORAS: 906 319 344
Precio llamada: 43 pesetas/minuto festivos y noches, 54 pesetas/minuto laborables por la tarde y 67 pesetas/minuto el resto de horarios. IVA incluido.

TRUCOS SOLICITADOS

COLIN MCRAE
Pues no se sabe todavía cómo sacar el ovni que nos pedía uno de los lectores; de hecho, otro lector nos ha enviado un presunto método para hacerlo que, como no funciona, se ha ganado una plaza en la página de Los peores trucos del mes. Sin embargo, en los modos Rally y Time Trial se pueden entrar los siguientes códigos:
OPENROADS: Todas las pistas abiertas
SHOEBOXES: Cuatro coches extra en Time Trial
WHITEBUNNY: Pistas simétricas
SKCART: Pistas inversas
BACKSEAT: Nicky Grist conduce el coche
PEASOUPER: Todas las pistas con niebla
BUTTONBASH: Aporrea X y ○ alternativamente para acelerar
DIRECTORCUT: Podrás editar el reply de tu rally
KITCAR: Aprieta Select para saltar con turbo
TROLLEY: Tracción en las cuatro ruedas
FORKLIFT: Tracción trasera
MOREOOMPH: Modo turbo
BLANCMANGE: Coche de gelatina verde que tiembla
MOONWALK: Baja gravedad
SILKYSMOOTH: Actualización de la pantalla más rápida
NIGHTRIDER: Carreras nocturnas (con abducciones alienígenas)
TINFOILED: Coche envuelto en papel de plata
DIDDYCARS: Modo micromachines
HOVERCRAFT: Modo aerodeslizante

CARDINAL SIN
Para poder seleccionar a los subjefes hay que introducir los siguientes códigos en la pantalla Press Start. Cada vez que uno haya entrado correctamente, oirás un sonido metálico.
Kahn: ⇧, ⇧, ⇩, ⇩, △
Stygian: ⇦, ⇨, ⇦, ⇨, △
Redemptor: ⇧, ⇩, ⇦, ⇨, ○
Juni: ⇧, ⇦, ⇦, ⇧, □
Mongwan: ⇩, ⇩, ⇩, ⇧, △
Vodu: ⇦, ⇦, ⇦, ⇧, ○
Bimorphia: ⇨, ⇨, ⇨, ⇩, □
Moloch: ⇧, ⇨, ⇩, ⇦, □

BUBBLE BOBBLE
En la pantalla de títulos hay que apretar ⇧, ⇩, ⇧, ⇩, ⇦, ⇩, ⇨, ⇩, ⇧, ⇩. En la parte de debajo de la pantalla parecerá un mensaje que dice "Debug menu active". Al empezar el juego, si aprietas R2 saldrá el menú y si presionas L2 ejecutarás los cambios que hayas hecho o saldrás del menú.

COMMAND & CONQUER
Misión oculta
Introduce el password PATSUX en la pantalla correspondiente cuando hayas cumplido la última misión GDI.
Todos los vídeos
Usa el password CINEMA en la pantalla de contraseñas y después emplea WHOAMI, JC o SG.
Mapa
En la pantalla de títulos mantén pulsados L1 + L2 + R1 + R2 + □ + ○ y después aprieta Start y selecciona "Password" o "New Game". Mantén pulsados los seis botones hasta que comience el nivel.
Estos códigos funcionan tanto para GDI como para NOD. Introdúcelos durante la partida:
Ataque nuclear al instante
⇨, ⇩, ⇦, ⇦, ⇩, ⇨, ⇨, ⇩, ⇦, X, ⇧, X
Cañón de iones al instante
⇨, ⇩, ⇦, ⇦, ⇩, ⇨, ⇨, ⇩, ⇦, X, □, △
Ataque aéreo al instante
⇨, ⇩, ⇦, ⇦, ⇩, ⇨, ⇨, ⇩, ⇦, X, □, ○
5.000 dólares extra
⇨, ⇩, ⇩, ⇦, L1, ⇦, ⇨, ⇩, ⇦
Ver todo el mapa
○, ○, ○, ⇧, ○, □, R1, ○, ○, ○
Tropas japonesas
Usa el password GODZILLA y, cuando juegues, tus tropas hablarán japonés.
Kane también es humano
Mantén pulsado Select en el controlador 1 cuando se esté cargando el juego. Aparecerá Kane y te explicará cosas sobre su carrera como actor.

MICROMACHINES V3
Introduce el código GIMMEALL como tu nombre y accederás a pistas secretas. Si escribes TANKS4ME podrás tener tanques en todos los niveles. Con CATLIVES disfrutarás de ¡9 vidas extra! Para que los coches de la CPU vayan más lentos aprieta ○, △, □, X, ○, △, □, X en el menú de pausa.

NIGHTMARE CREATURES
En la pantalla de passwords aprieta ⇦, ⇧, X, □, ⇩, △, □, ⇩. Empieza una partida nueva y podrás tener una cantidad infinita de todo (vidas, armas, etc.), jugar como monstruo y escoger el nivel desde el que empezar.

TEKKEN 3
Suponemos que el lector que nos pide trucos para Tiger no había tenido tiempo para mirarse con calma la guía completa que publicamos en el número 1 de PLANETSTATION. Al que nos pregunta "cómo cazar a Kazuya Mishima" lo remitimos también al número 1, pero esta vez a la sección Los peores trucos.

FIGHTING FORCE
No hemos encontrado aún el modo de lucha Tekken que nos ha pedido uno de nuestros lectores, pero explorando el juego hemos descubierto este otro truco: si se mantienen apretados los botones ⇦ + □ + L1 + R2 en la pantalla de títulos, aparecerán las palabras "Cheat Mode" y, en la pantalla de opciones, se podrá configurar para ser invencible y seleccionar escenario. Seguimos investigando.

RESIDENT EVIL
Muchos lectores han llamado preguntando cómo se consiguen las diversas llaves, claves de acceso, armas y otras cosas en la primera entrega de esta apasionante serie. Pronto publicaremos una guía completa sobre este título (que hace poco ha salido en gama Platinum, por cierto), pero de momento podéis usar el siguiente código para obtener todas las llaves y todas las armas: cuando salte la sangre a chorros, hay que pulsar L1, L2, ⇦, ⇨, ⇧, ⇩, ⇧, ⇩, ⇩ + ⇧, L1, L2, L1 + L2.
Por otro lado, si acabas el juego en menos de tres horas y media recibirás un lanzacohetes con munición infinita; si después vuelves a acabar el juego y salvar a la gente, te darán una llave especial para abrir el armario y cambiarte de ropa.
Un truco más: para seleccionar de entrada el arma que quieras, pulsa △, □, □, X en la pantalla de título y ¡hala, a matar zombis se ha dicho!

RESIDENT EVIL 2
La munición para las armas de la segunda parte de Resident Evil ha sido otra de las cuestiones candentes en nuestro teléfono de consultas. Para tener munición infinita para la metralleta (Submachine Gun) debes acabar el juego con los dos personajes con un ránking A o B sin usar sprays de vida; si quieres tener una fuente inagotable de cargas para la Gatling Gun, acaba con los dos personajes en ránking A o B sin salvar.

TOMB RAIDER 1
Las dos entregas de Tomb Raider también han generado un buen número de llamadas. Haremos un pequeño adelanto: para conseguir todas las armas y toda la munición, aprieta L1, △, R2, L2, L2, R2, ○ en tu inventario, y luego L1 o L2. Para escoger el nivel, en el menú de objetos (select) aprieta L2, R2, △, L1, L1, □, R2, L2

TOMB RAIDER 2
Nos han pedido todo tipo de trucos; es decir, no sólo nos han preguntado cómo se puede desnudar a Lara Croft, sino también cómo se puede saltar de nivel o restaurar la salud de la protagonista. Como con lo primero no hay manera, vamos a por lo segundo: para saltar al nivel siguiente, tienes que hacer lo siguiente: encender bengala, paso atrás, paso adelante, paso atrás, paso adelante y voltereta atrás. Para llegar a una pantalla de opciones secretas que te permite seleccionar nivel y poner la vida a tope, pausa el juego y —muy rápido— aprieta: ⇧, ⇧, ⇧, ⇧, ○, □, △, ⇩, ⇨, ⇦, ⇨ y luego mantén pulsado Select y X.

TOBAL 2
En el modo Quest se pueden sacar casi todos los monstruos. Hay que tener muchas piedras de captura (o combinarlas) y salvar antes de entrar en una mazmorra. Entonces entra en la mazmorra y usa todas o casi todas las piedras. Ahora haz un Reset apretando L1, L2, R1, R2, Select y Start, y salva. Vuelve ahora al modo Quest y carga la partida que acabas de jugar. Verás que has capturado varios monstruos sin usar las piedras.

DUKE NUKEM 3D
Para conseguir mucha energía, cárgate una fuente de agua, una boca de indendios o incluso un lavabo. Entonces vete hacia el chorro de agua que habrá salido manteniendo presionando el botón de acción e irás recuperando energía.

CRASH BANDICOOT
Para desbloquear todos los niveles puedes usar este súperpassword:
△, △, △, △, X, □, △, △, △, △, □, X, △, ○, △, △, △, ○, □, △, X, X, X, X. Con él no sólo accedeás a todos los niveles, sino que además tendrás todos los secretos.
En *Crash Bandicoot 2* puedes pillar 10 vidas extra acudiendo a la sala que está enfrente del nivel "Bear It". Salta diez veces encima del osito polar, y te ganarás las diez vidas.

STREET FIGHTER ALFA
Para convertirte en la versión mala de Ryu tienes que entrar en la pantalla de selección de personaje y mantener pulsado el botón Start durante todo el siguiente proceso: de Ryu ve a Adon (a la derecha), sube a Akuma, baja a Adon, izquierda hacia Ryu y, sin soltar Start, pulsa cualquier botón. ¡Ya tienes la versión de Ryu en malo!

DRAGON BALL FINAL BOUT
Un lector nos ha pedido trucos para este juego que no consistan en conseguir más luchadores. La verdad es que no se conocen muchas trampillas para este título, pero ahí va un pequeño secreto: si mantienes Select pulsado al escoger el alter ego, durante el juego tu personaje se verá en forma de diagrama de alambres.

SKULL MONKIES
Los hay que piden cosas tan específicas como el password para el último nivel de *Skull Monkeys;* esperamos que el solicitante se conforme con este código, que le permitirá pasar a un nivel nuevo y comenzar con 86 vidas: sólo hay que ir a la pantalla de passwords y pulsar R1, L1, R2, L2, R1, L1, R2, L2, R1, L1, R2, L2.

SOUL BLADE
Esto es lo que hay que hacer para jugar como los siguientes personajes:
Soul Edge
Método 1 - Completa el juego con todos los personajes y la pantalla del título pasará del simple diseño azul a un montaje de todos los personajes. Entonces ve a la pantalla de selección de personaje y habrá aparecido una nueva cara cadavérica que representa a Soul Edge.
Método 2 - Al parecer, si juegas durante 20 horas sin apagar la máquina, Soul Edge aparece igualmente. La verdad es que no nos dio la gana de probarlo.
Sophitia
Completa el modo Edge Master con Sophitia, consigue la octava arma y, la siguiente vez que vuelvas al modo arcade, allí estará.
Siegfried
Completa el modo Edge Master con Siegfried y consigue su octava arma. La siguiente vez que vayas al modo arcade, aparecerá Siegfried.
Han Myong
Para conseguir este personaje secreto, primero debes completar el juego con Hwang y Seung Mi Na y ver sus finales por defecto. Luego has de completar otra vez el juego y obtener sus segundos finales. Ten en cuenta que ambas veces has de completarlo primero con Hwang.

MEDIEVIL, MOTO RACER 2 Y C&C: RETALIATION
Dedicamos la sección *Libro de Ruta* de este mes a todos los lectores que, casi anticipándose a nuestro trabajo, nos han pedido trucos, guías y códigos para estos y otros juegos que cubrimos en este segundo número de PLANETSTATION. ¡Va por vosotros! Por otra parte, tenemos intención de publicar pronto guías completas de otros títulos también muy solicitados, tales como *Gran Turismo* y *Final Fantasy VII*. Paciencia, que todo llegará...

NINJA

Editor: Eidos
Distribuidor: Proein
Precio: 7.990 pesetas

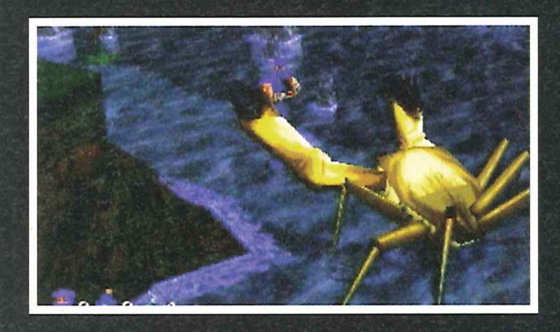
El guerrero del pueblo se lía a sablazos contra todo bicho viviente hasta dejar el Japón medieval como los chorros de oro.

Como todo el mundo sabe, el Japón medieval sufría una plaga endémica de monstruos, zombis, banqueros y otras criaturas diabólicas y mutantes que vagaban por el país nipón sembrando el pánico y la destrucción. Y los pobres campesinos inocentes tragando, como siempre. Detrás de tan desastrosa situación estaban, cómo no, los dos señores feudales de turno. Tras un sinfín de sangrientas batallitas entre los dos ejércitos, uno de ellos vendió su alma al diablo con el fin de conseguir el dominio total del país. Sin embargo, la idea no resultó tan genial como al señor le parecía, ya que al diablo se le fue la mano y desencadenó la tremenda situación antes descrita. Resultado: todo Japón quedó bajo el yugo infernal de un diablillo conocido familiarmente como Batanaka.

Y aquí es donde entra —sable en mano— nuestro saltarín amigo: el ninja Kurosawa, de profesión "desfacedor de entuertos". Este personaje cuenta con un montón de habilidades y artilugios para devolver la paz a su país (aunque por unas vías no muy pacíficas, precisamente...). Kurosawa no tiene igual en la práctica de rodamientos, piruetas, lanzamiento de shurikens (las cuchillas giratorias que los ninjas coleccionan como cromos), pataditas y uso de las armas más diversas. Por suerte, aprender a manejar todas estas posibilidades resulta sencillo con la ayuda de un controlador analógico; para ejecutar combos, por ejemplo, sólo hay que apretar tres veces el botón de patada o de puño.



Kurosawa está hecho un cachas de mucho cuidado. Además, es un tipo curtido por un largo viaje



¡Menuda sopa saldría de este pedazo de cangrejo! Además está chapado en oro.



La variedad de enemigos es uno de los puntos fuertes de este juego: demonios, gobblins, esqueletos, una suegra...

El país digital del sol naciente se ve bonito en modo de alta resolución, aunque los redactores de PlanetStation nos lo imaginábamos un pelín menos isométrico. En todo caso, se trata de un bonito escenario para jugar a los ninjas. El manejo del juego resulta lo suficientemente sencillo como para engancharse a él sin demasiado preámbulo; basta con un corto proceso de aprendizaje para lanzarse a la aventura con unas mínimas garantías de éxito. Además, ver al ninja en acción es una gozada: corre, salta, golpea, da patadas, lanza poderosos ataques mágicos, suelta bombas de humo y bloquea los ataques enemigos con tan sólo apretar un botón. Los paisajes isométricos por los que se desplaza Kurosawa son de una respetable calidad, los escenarios se suceden con suavidad y la animación de los personajes está muy lograda. Sin embargo, la mayor gracia de Ninja radica —como en tantos otros casos— en el contacto físico. En ciertas ocasiones nuestro héroe puede verse rodeado de hasta cuatro o cinco enemigos de la más variada índole que, si bien normalmente "se enrollan" y atacan de uno en uno, también es verdad que en cuanto despachas al primero, el segundo no espera a que le inviten. Lo más práctico (sobre todo si aún no tienes una de las armas gordas: espada, hacha, etc.) es lanzar los cuchillos, que son infinitos; pero ojo: para que sean efectivos sólo los puedes utilizar si gozas de un ángulo determinado. Según por dónde se acerquen los enemigos, es posible que ellos te den a ti mientras tú eres incapaz de alcanzarles. El último recurso son las patadas, que casi siempre aciertan.



Los cofres son una constante a lo largo del camino. O contienen regalos, o te estallan en las narices

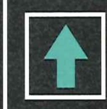


Los gráficos no són ninguna maravilla, pero la acción es contínua y trepidante.

En lucha permanente

Ninja resulta divertido e interesante gracias al trepidante ritmo al que se avanza, afrontando una lucha tras otra. Por otra parte, las trampas y enemigos son variados y muy gratos de ver —si no fuera porque son enemigos, ¡claro está!— y en todo momento te verás en situación de repartir a diestro y siniestro. Por eso mismo es una pena que la cámara automática no siempre esté situada en el mejor lugar para seguir la acción, ya que esto significa que a veces recibirás sin saber de dónde te vienen los palos. O caer al vacío por haber calculado mal la distancia de un salto.

Esto sería un verdadero engorro si no fuera por los abanicos que aparecen con mucha frecuencia y que marcan el punto al que volverás si te matan (o te matas por un precipicio...). Al acabar cada uno de los catorce niveles que tiene el juego accedes a la tienda. Si has conseguido un buen número de monedas, allí podrás comprar armas y salud, o bien guardar la partida.



- **Mamporros en estado puro**
- **Ritmo trepidante**
- **Variedad de personajes y enemigos**



- **Perspectiva isométrica rígida**
- **Gráficos poco espectaculares**

PUNTUACIÓN:


SPYRO THE DRAGON

La halitosis convertida en virtud

Editor:	Sony
Distribuidor:	Sony
Precio:	7.990 pesetas

¡Por fin ha llegado a nuestra consola este colorido y musical 3D de Sony! Spyro se presenta como la respuesta a las nuevas aventuras gráficas que Nintendo lanza actualmente para su máquina de 64 bits (no hace falta que demos nombres) y ante todo hay que destacar su calidad. Gracias a su buena hechura, estamos seguros de que, aparte de hacer las delicias de los jugadores más jóvenes, muchos de los no tan jóvenes también disfrutarán con las correrías de este divertido dragón.

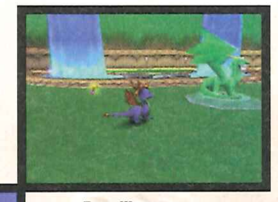
Después de una breve secuencia de vídeo, la primera alegría que nos da Spyro es que tanto las voces como los textos están totalmente traducidos al castellano, lo que le sitúa de inmediato por encima de sus competidores ya desde la parrilla de salida. Sin embargo, este detalle tan de agradecer no es ni la única ni la más importante de las ventajas que posee Spyro sobre otros títulos. Vayamos por partes.

Empezaremos, cómo no, por las presentaciones. El protagonista del juego es Spyro, un cachorro de dragón que apenas sabe volar, y la aventura empieza cuando Nastynork (por supuesto, el malo de turno) ha petrificado a todos los dragones del país y ha robado todas sus joyas para fabricar soldados con ellas. A partir de ahí, la misión de nuestro amigo consiste en buscar a sus congéneres para rescatarlos, juntamente con sus joyas, mientras va desarrollando sus habilidades.

Y si la primera alegría del juego nos llegó por el oído, la segunda nos entra por la vista: la suavidad y la gracia con que se mueve Spyro son todo un gustazo, ya que además es sumamente fácil de manejar —los controles analógicos funcionan de una forma soberbia— y las funciones asignadas a cada botón del controlador resultan muy intuitivas. Como es de ley en un buen plataformas como éste, el héroe puede andar, correr, saltar y, en este caso, también embestir a sus enemigos con los cuernos —dado que se trata de un cachorro, suponemos que no hace falta aclarar que son de nacimiento—, achicharrar a todo lo que se le ponga por delante e incluso esquivar ágilmente los envites de sus atacantes con un rapidísimo movimiento lateral. Por desgracia, Spyro no sabe nadar, lo que significa que si cae al agua se ahogará y deberemos sufrir una agónica secuencia poco recomendable para almas sensibles (da mucha pena, la verdad).

Los gráficos y escenarios tienen muy buena pinta y se suceden a toda velocidad sin perder un ápice de definición, por lo que llevar a nuestro dragón con tal ligereza y precisión por unos ambientes tan bien diseñados se convierte en una auténtica gozada que nos podría hacer perder la noción del tiempo frente al televisor. Otro problema bien resuelto es el de las esperas para que el CD vaya cargando las secuencias: Insomniac (el desarrollador) ha insertado una breve animación de Spyro volando de un mundo a otro que sirve para enlazar los dos niveles de un modo más ameno.

El concepto del juego también está muy bien pensado: en lugar de una barra con un índice de vida, Spyro tiene una libélula que revolotea a su alrededor; cuando Spyro tiene la salud en un nivel máximo este insecto emite un halo brillante de color amarillo y, a medida que la salud desciende, el brillo se va apagando hasta que el halo (y la propia libélula) desaparecen por completo. En estos momentos es probable que cierto público se sienta más atraído por una temática como la de *Medievil* que por los colorines y los saltos de *Spyro*, pero aun así hay que decir que estamos ante un gran acierto "para todos los públicos" del que publicaremos una guía completa en el próximo número.



Para liberar a sus congéneres, Spyro sólo tiene que acercarse a ellos.



Uno de los hermanos mayores de Spyro le alecciona durante la secuencia introductoria.



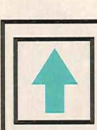
El hada ofrece diversas opciones al jugador cada vez que se libera un dragón.



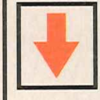
Nastynork —de profesión, malo— lanza un hechizo contra la población mundial de dragones.



Entrevista (fíjate en el micro) a un dragón del entorno personal de Spyro.



- Movimientos suaves, rápidos y variados
- Escenarios enormes y espléndidos
- Gráficos perfectos al 99 %



- Estética infantil
- Carece de modo multijugador o cooperación



RIVAL SCHOOLS

Editor:	Capcom
Distribuidor:	Virgin Interactive
Precio:	7.990 pesetas





¿Te acuerdas de cuando, a la salida del instituto, te esperaban los quinquis del colegio de al lado y os enzarzabais en un frenesí de tortazos, patadas, combos múltiples y golpes mágicos? Pues a nosotros eso no nos pasaba.

Desde el primer momento, este juego te da la sensación de estar leyendo el último manga de Kodansha. Pero *Rival Schools* no está extraído del mundo del manga sino del arcade, lo que por supuesto significa que puedes jugar con él ¡y de qué manera!

La cosa empieza con una animación de lo más sugerente, al más puro estilo *anime*, que te pone al corriente del cómo y el por qué de tan enconado odio y rivalidad entre institutos. La intro es una gozada visual, sobre todo para los aficionados al género (que probablemente serán muchos).

Inmediatamente después aparece un menú de opciones que rebosa posibilidades: un modo tutorial, uno de cooperación, el imprescindible versus, el torneo... Si empiezas por la innecesaria opción del tutorial, un amable y predispuesto joven llamado Hayato —que, por cierto, guarda un parecido extraordinario con el Tetsuo cabreado de *Akira*, combinado con los movimientos de Son Goku— te enseñará lo que debes hacer exactamente para zurrar a los demás en toda la extensión de la palabra. Si prefieres entrar directamente en materia, tienes varias opciones: la partida para un jugador (en la que puede intervenir un segundo personaje que tú preseleccionas para realizar golpes especiales), el modo de cooperación (dos jugadores contra la CPU), la liga (en la que se escogen de dos a seis jugadores que se irán enfrentando entre ellos por el procedimiento de liguilla), el modo versus (dos jugadores uno contra el otro, como en cualquier otro juego de lucha) y el torneo.

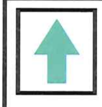
El hecho de añadir a las habituales opciones de cualquier beat'em-up que se precie algunas posibilidades divertidas —como la de la liguilla o la de hacer entrar a un segundo personaje— es un detalle que se agradece. Además, demuestra que Capcom ha sabido sacar provecho de la experiencia adquirida en este terreno con la saga *Street Fighter*.



En marcha

A la hora de escoger personaje, *Rival Schools* también se comporta: hay una treintena de luchadores la mar de activos y resueltos. Saltan por encima de su rival y se mueven a tal velocidad para arriba y para abajo que, al principio, incluso cuesta un poco seguirlos por la pantalla. Pero tranquilo, te acostumbrarás en seguida por la sencilla razón de que no podrás dejar de jugar; *Rival Schools* es un juego altamente adictivo. La personalidad de los personajes está perfectamente definida y no se deja ni un tópico: el guaperas, el futbolista, el intelectual, el jugador de baseball, algún que otro profesor, la chica atrevida —prácticamente desnuda, nos atreveríamos a asegurar—, la tímida... Todo muy variado y divertido.

Los golpes son contundentes (nos duelen sólo de verlos), hasta el punto de que hacen volar a tu rival hasta la otra punta de la escena. Y cuando te marques alguno especial, verás cómo la pantalla se oscurece y ralentiza para que puedas regocijarte viendo el daño infligido a tu adversario. Estos combos son distintos para cada jugador y casi siempre están estrechamente ligados a la indumentaria o la actitud del luchador: la jugadora de voley, por ejemplo, te machaca la cabeza sin compasión al mínimo descuido, mientras que el jugador de baseball... bueno, ya te puedes imaginar lo que hace con el bate. Por estética y jugabilidad, como buen 'pacifista' que eres, éste es tu juego.



- **MUY rápido**
- **Estética manga acertada**
- **Variedad de personajes**
- **Modo liguilla y otras opciones innovadoras**



- **Los polígonos son tan afilados que pinchan**
- **Golpes demasiado típicos**

PUNTUACIÓN:   

TENCHU

Que no te oiga y ¡mátalo!

Editor:	**Activision**
Distribuidor:	**Proein**
Precio:	**8.990 pesetas**

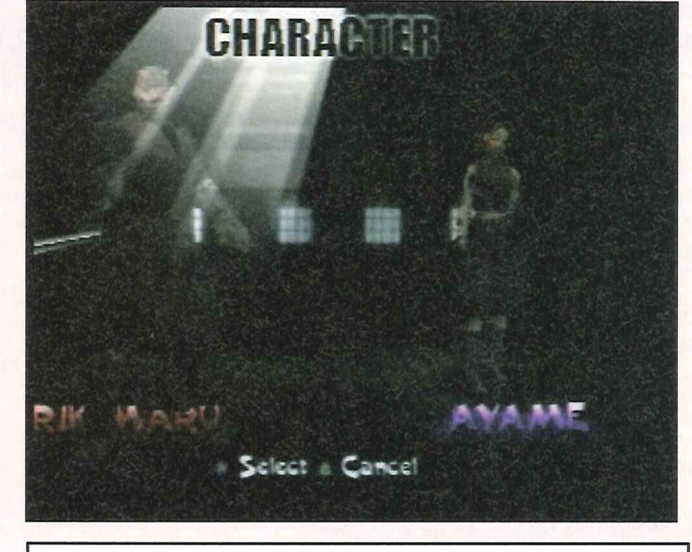
Quien le hubiera dicho a Pierre Cardin que este otoño lo que se iba a llevar eran los ninjas. Sin embargo, hay que estar muy al día para acertar con el estilo, ya que éste no es un ninja como los demás. Y el juego que nos ocupa tampoco es como los otros de su especie. *Tenchu* es más bien un gran acierto, y el gran responsable de que esto sea así es precisamente su originalidad.

En *Tenchu* la sangre fluye sin problemas, pero la diferencia respecto a los demás títulos del género estriba en que la hemoglobina no juega un papel protagonista. Aquí no te enfrentarás al enemigo abiertamente; no irás a por él, sino que deberás andar con mucho tiento y procurar que el enemigo no detecte tu presencia. Conocer en profundidad las cualidades y aptitudes de tu mercenario es una premisa indispensable, y antes de pasar a la acción deberás estudiar el terreno para lanzar un ataque único y certero. La paciencia y la inteligencia tienen aquí su recompensa, ya que sin ellas no es posible avanzar en este juego.

Por otro lado, *Tenchu* introduce elementos innovadores como el garfio, que dota a tu ninja de una movilidad inesperada y le da a este tipo de personaje (héroes en 3ª persona) una nueva perspectiva de su relación con los enemigos. ¿Y qué decir del preciso modo francotirador? ¡La muerte silenciosa en persona! (o *en cuchillo*, para ser exactos). También cabe destacar el sistema de radar que utiliza nuestro asesino sigiloso —intuición pura, oyes—; por arte de magia sabe cuál es el estado de alerta en el que se encuentra el enemigo más cercano, ¡incluso aunque no le vea!

Sin embargo, no todo es coser y cantar. Cuando te descubren vienen a por ti, y aquí no hay armas mágicas ni combos milagrosos que valgan. Tu perseguidor sabe luchar y rara es la ocasión en la que no consigue ensartarte un par de veces con su fría katana.

La música y los gráficos están a la altura de las circunstancias y logran que el juego tenga un "look" japonés antiguo excelente. Lástima que la transición entre polígonos no resulte demasiado suave y que los efectos de luz no sean más vistosos, sobre todo si los comparamos con la espectacularidad a la que nos están acostumbrado algunos títulos recientes. Por último, es una pena también que la cámara automática no ofrezca siempre un buen ángulo; dada la naturaleza de nuestro personaje y sus hobbies, esta circunstancia puede resultar mortal en más de una ocasión.

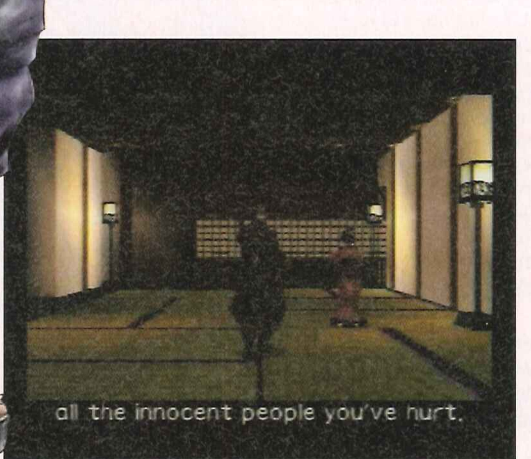


En nuestro Libro de Ruta de este mismo número conocerás mejor a los dos protagonistas.

- **Planteamiento original de la trama**
- **Cualidades del ninja**
- **Radar**

- **Polígonos fuera de lugar**
- **Cámara imprecisa**
- **Falta de efectos de luz**

PUNTUACIÓN:



Este juego de ninjas no es como los demás; en este aparece Teresa Rabal.

A ver si eres capaz de adivinar de qué juego estamos hablando...

R-TYPES

Editor:	IREM Software Engineering
Distribuidor:	Virgin Interactive
Precio:	7.990

Remember when... Un momento para la nostalgia

Buscando en el baúl de los arcades æuh uh uhæ encontrarías en un lugar preferente de tus más preciados recuerdos este histórico título que ahora nos llega a la PlayStation gracias a Virgin Interactive.

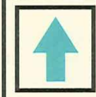
No cabe duda: es ÉL. Su mismo desarrollo lateral de la trama, su atiborrada secuencia de centenares de corpúsculos alienígenas que con toda su mala intención se lanzan ordenadamente hacia el suicida contacto con tu nave, sus inconfundibles marcianitos...

R-Types creó escuela en su momento y pronto aparecieron multitud de títulos que explotaban sus mismas características: unos brillantes y efectistas decorados planos con una estética mecánico-industrial, un fácil manejo lineal y una curva de dificultad que se empina de un modo casi imposible hacia el final de las misiones.

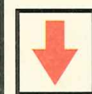


Todo ello adornado con los jefes de nivel más vistosos e imposibles de derrotar en unas batallas con vertiginosos ritmos techno de fondo. R-Types se mantiene fiel a todo ello ædemasiado, quizá, para los tiempos que corrrenæ y tan sólo introduce alguna pequeña novedad, como la posibilidad de utilizar un joystick analógico. Esta opción le puede otorgar al juego una nueva dimensión, ya que resulta más cómodo que dirigir la nave a golpe de flechitas.

La propuesta queda, evidentemente, a años luz de los recursos gráficos y tecnológicos que estamos acostumbrados a ver hoy día a los mandos de nuestra consola, pero su jugabilidad y brillantez están fuera de toda duda. Un clásico.



- Un pedazo de nuestra historia
- Curva de aprendizaje desafiante



- El tiempo no pasa en vano
- Monótono y repetitivo

PUNTUACIÓN:   

POCKET FIGHTER

Editor:	Capcom
Distribuidor:	Virgin Interactive
Precio:	7.990 pesetas

Que alguien atice a estos mocosos.

¿Por qué será que a los japoneses les encanta coger todo lo que les gusta y hacerlo enano y cabezón? ¿Que se pirran por la saga *Street Fighter*? Pues nada, los convierten a todos en mascotas y les sale este curioso beat'em-up. Luchadores de bolsillo, un concepto nuevo.

Aunque, de hecho, hay bastantes cosas en *Pocket Fighters* que te sonarán. Algunos nombres —Ryu, Chun li, Ken...—, sus caras y... su aspecto plano. Lo que no te sonará tanto es el modo de luchar de estos enanos: se disfrazan, vuelan, aparecen y desaparecen, todo en cuestión de milisegundos. Los movimientos se suceden a una velocidad de vértigo y al principio cuesta incluso seguirlos.

El manejo de los luchadores no entraña ninguna dificultad; con cuatro botones y el pad digital agotas la totalidad de posibilidades de cada uno de los personajes. Los golpes especiales son muy divertidos (usan objetos y movimientos la mar de curiosos) y le añaden una nota de humor al ya de por sí colorido contexto del juego.

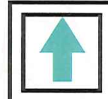
Las posibilidades se despliegan en tres modos: Arcade (por eliminación), Battle (liguilla) y Runnig Battle (un desarrollo parecido al modo Tekken Force, con una trama lineal). La falta de un modo Versus es toda una sorpresa a estas alturas del género, y la verdad es que lo echamos de menos. Uno de los mayores placeres de las partidas a dos es aporrear al colega de turno, ¿por qué negarlo?

Si eres fan de la saga, este título es imprescindible para completar la colección y te reirás un buen rato con las simpáticas caricaturas de tus personajes favoritos. Si la historia no va contigo, es probable que encuentres otros títulos del mismo género —e incluso del mismo fabricante— que calmarán tus ansias de mamporros de un modo más eficaz y convincente.









- ¡Son ellos!
- Velocidad
- Estética manga



- 2D
- Pocos movimientos
- Ausencia de modo Versus

PUNTUACIÓN:

ABE'S EXODDUS

Editor:	Capcom
Distribuidor:	New Software Center
Precio:	7.990 pesetas

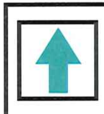
¡¡Seguidme chicos!!

Si algo funciona, ¿por qué vas a cambiarlo? No, no te estamos vendiendo un champú ni un suavizante, pero es que esta frase nos viene como anillo al dedo para definir esta segunda entrega de las aventuras del personaje más carismático y original de los últimos tiempos.

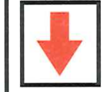
Abe ha vuelto para rescatar a todos los Mudokons del mundo, o, al menos, a los de Oddworld. La verdad es que los cambios no son muchos, aunque los pocos que hay sí son bastante significativos. En esta ocasión, por ejemplo, los Mudokons son utilizados por los Glukkons para fabricar un extraño brebaje; para ello —y según lo que nos cuentan las secuencias de vídeo— utilizan los huesos y las lágrimas de los paisanos de Abe.

En cuanto a nuestro héroe, en esta segunda entrega goza de más poderes y es capaz de poseer a más criaturas que en su primera odisea. Sus congéneres también resultan un poco más operativos, ya que ahora pueden ayudar a Abe en algunas circunstancias (accionando una llave, por ejemplo), lo que le da al juego una nueva dimensión. El desarrollo de la historia y la aparición de los ítems mantienen las pautas de la primera entrega, pero los gráficos y puzzles se han pulido un poco más si cabe. A la vista sigue siendo, pues, una verdadera maravilla. Da gusto contemplar los detalles y jugar por el simple placer de ver sus maravillosos escenarios y sus cuidadísimas ambientaciones.

Por lo demás, la historia resulta tan envolvente y divertida como la anterior. Hay que pensar con rapidez y actuar sabiamente, lo que le añade un factor de interés al argumento del que carecen muchos plataformas. Aquí no basta con saltar y ser el más rápido con un arma, sino que hay que meter los cinco sentidos en el juego para conseguir los objetivos. Por todo ello, *Abe's Exoddus* ocupa un lugar preferente entre nuestros favoritos. La satisfacción está asegurada para los amantes del trabajo bien hecho.



- **Carisma de Abe**
- **Todo lo bueno sigue intacto**
- **Juego muy inteligente**
- **Escenarios espectaculares**



- ¿Más de lo mismo?
- Aspecto plano

PUNTUACIÓN:   

SAN FRANCISCO RUSH

No es lo mismo volar *a* San Francisco que volar *en* San Francisco.

Editor:	Midway
Distribuidor:	New Software Center
Precio:	8.990 pesetas

¿Cuántos juegos y simuladores de coches debe de haber en el catálogo de títulos para PlayStation? La pregunta no tiene premio, pero da mucho juego. Sin embargo, son muy pocos los juegos de carreras que se pueden comparar a *San Francisco Rush*. Después de completar la primera vuelta a un circuito, las dudas nos avasallaron: ¿es un simulador de conducción? Está claro que no. ¿Es un arcade total? Ahí ya nos vamos acercando más. ¿Es un simulador de vuelo? Pues no le falta mucho. En *San Francisco Rush* los coches pegan unos botes de alucine y se quedan un buen rato en el aire hasta que aterrizan. ¿Irreal? Sí, pero también muy divertido.

El juego es compatible con Dual Shock y con el pad analógico, lo que permite que aunque circules a alta velocidad el coche sea controlado de un modo razonable en todo momento. Pero lo que nos gusta especialmente de *SFR* son sus saltos, su velocidad, su estética arcade, su musiquilla pegadiza y, sobre todo, la variedad que ofrece en cuanto a modos de juego: siete modos distintos si incluimos el obligado para dos jugadores.

Es posible competir en una carrera normal a tres vueltas (escogiendo coche y circuito), de manera que te veas obligado a retirarte a la primera salida de pista (para conductores finos), en un modo eliminación en el que tendrás que ganar en cada carrera para seguir adelante, o en un innovador modo explosivo en el que tu coche estallará si circulas por debajo de 60 MPH (¡igualito que en las películas!). Un gran número de atajos y el hecho de poder conducir por la hierba del parque sin miramientos le ponen la guinda al pastel. Y por suerte no hay policía municipal poniendo multas por pisar el césped.

Sin embargo, hay algún que otro inconveniente que nos impide darle una puntuación brillante. Técnicamente, por ejemplo, los gráficos no se suceden a la velocidad de frames que sería deseable, mientras que los efectos de luz en lugar de embellecer el escenario no dejan ver la siguiente curva. Por otro lado, la conducción de los diferentes modelos de coche resulta demasiado parecida y le resta realismo al juego. Un realismo del que *SFR* ya va bastante falto a causa de la fantasía de los saltos, claro está.



Los saltos que pegan los coches son de verdadero alucine, *vecine.*



- **Muy divertido**
- **Muchos modos distintos**
- **Bastante controlable**



- Algún defectillo técnico
- Coches poco atractivos
- Paisajes repetitivos

PUNTUACIÓN:



SFR ofrece una gran variedad de modos de juego.

EL QUINTO ELEMENTO

Editor:	Sony
Distribuidor:	Sony
Disponible:	7.990 pesetas

Lo que pudo haber sido y no fue.

Llevábamos ya bastante tiempo acumulando ganas de probar *El Quinto Elemento* porque las imágenes que nos iban llegando molaban un montón, la película moló aún más, el juego venía avalado por Sony, Bruce Willis tiene su punto (aunque en el juego el que aparece no es él, si no su personaje en la película, Korben Dallas) y, por último, porque Leeloo nos dejó todavía más pillados que Bruce Willis. Así las cosas, llegó un buen día —al menos hasta ese momento— en que el ansiado disco aterrizó en nuestra Redacción y nos abalanzamos todos sobre la consola entre empujones y codazos. Lo probamos y no tuvimos más remedio que ver lo que te contamos a continuación...



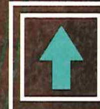
Mi gozo en un pozo

El inicio es de lo más prometedor: una secuencia de vídeo extraída directamente de la película, con todo su brillo y originalidad estética. Pero luego viene la interfaz del juego y la cosa ya empieza a decaer. Después de un ligero paseo por el tutorial (breve y confuso), nos encaminamos al primer nivel. De entrada los gráficos resultan bastante aparentes, pero a la que te fijas en lo que hay dos pasos más allá del primer plano, "tu gozo en un pozo". Y cuando intentas mover al personaje ya no digamos adónde van a parar las ilusiones que te pudieras haber hecho: su obediencia deja mucho que desear.

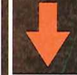
Unos pasos más adelante aparecen unos policías gordinflones que te disparan con una puntería infalible; ellos siempre aciertan, mientras que el muy patoso de tu personaje se muestra prácticamente incapaz de esquivar los ataques. Con un poco de suerte verás como te acribillan, pero poco más, ya que la cámara nunca encuentra el ángulo adecuado para que puedas ver al menos quién te dispara o dónde diablos empieza el borde del precipicio que tienes justo enfrente. Una delicia.

Quizá la mayor pega sea, sin embargo, el propio motor del juego. En vista de la lentitud con que se suceden los encuadres, parece que el motor sea incapaz de mover los gráficos, lo que provoca una desesperante pérdida de ritmo, la aparición de unas desagradables rayas negras y una sensación de que al personaje lo han soltado sobre el escenario sin ninguna esperanza de que consiga interaccionar con él. En cuanto a los objetivos y misiones, resultan tan sosos como muchos de los "malos", a los que por cierto no acabas de ver bien porque quedan tapados por tu propio personaje. Con la aparición de Leeloo la cosa parece mejorar ligeramente porque su animación es más suave y sus movimientos resultan más sencillos y jugables, pero su entorno presenta los mismos problemas que el de Korben.

En resumen, se trata de un juego que basa todo su encanto en la recreación interactiva del guión del film (al que es fiel de un modo discutible) y poca cosa más. Los gráficos, la música y la jugabilidad no están a la altura de lo que cabía esperar.



- Motor en 3D
- Un buen argumento
- Las medidas de Leeloo



- Motor insuficiente
- Jugabilidad abominable
- Visibilidad escasa

PUNTUACIÓN: 

X-MEN vs. STREET FIGHTER

Editor:	Capcom
Distribuidor:	Virgin Interactive
Disponible:	7.990 pesetas

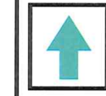
Ryu, ¿te vienes a tomar un café?

Hoy día nadie duda ya del poder de convocatoria y la aceptación popular de la serie *Street Figther*. Las múltiples versiones del videojuego y la saga de películas la han convertido en el exponente más claro de hasta dónde puede llegar un beat'em-up. Con la última entrega para PlayStation, Capcom demuestra que aún se le puede dar alguna vuelta de tuerca a la historia echando mano de los resultones y fornidos héroes de Marvel Comics, que en *X-Men vs Street Fighter* se enfrentan a los luchadores callejeros. Y es que cuando se trata de liar a bofetadas a unos contra otros, nadie mejor que Capcom para obtener los más suculentos resultados.



Unos resultados que, eso sí, no dejan de parecerse en gran medida a otros títulos del mismo desarrollador. Pero ya se sabe que la originalidad no es precisamente el factor determinante del éxito de un juego en el mundo PlayStation. Todos conocemos ya tanto a los personajes como sus movimientos y posibilidades, aunque en este caso la nota de humor de *Pocket Fighters* se ha sustituido por una mayor variedad de combos y golpes. Como en los demás casos, el juego hace alarde de una espectacular contundencia y de unas amplias posibilidades a la hora de combinar personajes: cada jugador puede escoger dos luchadores que formen un equipo para poder disputar combates múltiples.

Técnicamente se echa de menos una solución global en 3D, ya que al jugar no se puede remediar tener la sensación de que "esto ya lo habíamos visto". En cuanto a la jugabilidad, es la de siempre: cuando aprendas a dominar a uno de estos guerreros y puedas aprovechar todo lo que es capaz de hacer, el mundo será tuyo. Si eres amigo de Ryu, no puedes perderte este juego. Y si te apetece ver cómo cobran vida y movimiento tus X-men favoritos, tampoco.



- Carisma de los personajes
- Jugabilidad
- Contundencia



- Aspecto en 2D
- Pocos modos de lucha
- Poca innovación técnica

PUNTUACIÓN:  

MEGAMAN x4

Editor: Capcom
Distribuidor: Virgin Interactive
Precio: 7.990 pesetas

¿Querías Megaman? Pues toma 4 tazas.

Capcom vuelve a obsequiarnos con una nueva entrega de su Megaman, esta vez "x4". La aventurilla mantiene todos los alicientes de anteriores versiones, pero por primera vez rezuma una calidad que demuestra que el juego aprovecha los 32 bits de la PlayStation. Los gráficos son mucho más sofisticados y los personajes se mueven con más soltura, pero siempre dentro de un ambiente rígido si lo comparamos con los títulos más actuales. Las plataformas se desplazan lateralmente sobre unos fondos planos de gran colorido en los que Megaman o Zero (el otro personaje que puedes escoger en el menú de selección) se encuentran como pez en el agua, tiroteando en todas direcciones a sus enemigos mecanoides.

Sin embargo, en relación a los juegos de plataformas con los que tendrá que enfrentarse en el mercado, *Megaman x 4* no aporta nada nuevo. Los arsenales y movimientos de nuestros saltarines héroes son simplemente correctos, sin ofrecer la variedad y espectacularidad de algún otro título similar, como por ejemplo *Abe's Exoddus*. Por otra parte, el desarrollo de la trama resulta demasiado lineal: corro, mato, me enfrento al jefe final, y vuelta a empezar.

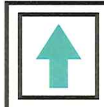
Aun así, si sabes a lo que vas y es lo que te gusta, en *Megaman x 4* encontrarás mucho y bueno. La acción es constante, los jefes finales enormes —en todos los sentidos— y los gráficos, efectistas.

Megaman cuenta con la ayuda de su colega Zero; a ti te toca escoger.





Eso que tienes detrás no es un árbol de Navidad, pero enchufalo a la corriente y se fundirá.



- Más Megaman
- Acción constante
- Color y gráficos de altura



- 2D
- Pocas innovaciones
- Trama demasiado lineal

PUNTUACIÓN:  

COLONY WARS VENGEANCE

Psygnosis
Sony
8.990 pesetas

Luke Skywalker y los suyos son cuentos de hadas.

En realidad, para vivir una excitante aventura espacial con lásers, persecuciones y emboscadas a comboyes de suminininistro no hay que salir de nuestra galaxia. Ni siquiera hace falta abandonar nuestro sistema solar. *Colony Wars* te ofrece todo eso y mucho más. Siguiendo la estela de la primera parte, este título ofrece garantías fundadas para satisfacer tanto a los amantes de los más genuino shoot'em-ups como a los incondicionales de los simuladores. Aunque, bien mirado, quizás se adapte más al sector de rompe y rasga.

Una vez más debes alistarte a las fuerzas de defensa de las colonias terrestres para conseguir que fracasen los meticulosos y premeditados ataques de las tribus exteriores. Para lograrlo tendrás que pilotar una veloz nave equipada con todos los artilugios necesarios para cada tipo de misión. Éste es precisamente uno de los puntos fuertes del juego: su variedad. A lo largo de la historia tendrás que hacer de todo, desde defender un comboy que transporta un mineral de vital importancia para los tuyos, hasta extraer dicho mineral de determinados asteroides, pasando por escaramuzas y refriegas constantes. Lo más interesante de todo esto es que el futuro desarrollo de la contienda depende del modo en que tú resuelvas la misión que se te ha encomendado.

El control de la nave es rápido y preciso, con lo que resulta sumamente fácil llegar al centro de la batalla. En todo momento sabes dónde estas y cuáles son tus objetivos, algo que no es muy habitual en este tipo de juegos. Para cargártelos posees un arma principal y otra secundaria, ambas muy sencillas de manejar y dosificar, por lo que no tendrás que andar continuamente por ahí en busca de munición para recargarlas.

La buena faena en el terreno técnico se redondea con la traducción completa de las voces y los textos al castellano. De hecho, si no fuera así avanzar resultaría prácticamente imposible para alguien que no domine el inglés, ya que las instrucciones —tanto habladas como escritas— son constantes.

Los gráficos son resultones y el diseño de las naves, enormes y muy creíbles, también da el pego. Claro que, una vez que has visto tu nave, las enemigas, algún planeta y las estrellas —que, por cierto, se aceleran a tu paso de un modo dudoso para dar la sensación de movimiento—, no hay nada más. El espacio es el espacio, chico. Quizás por eso, y para romper un poco con la monotonía del gran vacío que es el espacio exterior, en el juego se han intercalado misiones de superficie y una gran cantidad de secuencias de vídeo que animan el asunto.

Ahora que el Discovery ha vuelto a poner de moda las misiones espaciales, *Colony Wars* te ofrece la oportunidad de meterte en la piel de Pedro Duque. No lo dudes y échale un vistazo a este juego para tener algo que decir en las tertulias sobre la misión del primer español en el espacio.





Estas capturas son oscuras, pero el juego es más bien brillante.



- Jugabilidad lograda
- Variedad de misiones
- Manejo preciso



- Un poco monótono
- escenarios sencillos



LIBRO DE RUTA

Editor:	Acclaim
Distribuidor:	New Software Center
Precio:	8.990 pesetas

Tenchu
STEALTH ASSASSINS

Para triunfar en el arte del *shinobi no gata* hay que seguir la guía de la sabia PLANETSTA'CHUN. Sólo gracias a los mapas y los consejos de los maestros sabrás cuál es el recto camino que hay que seguir.



PERFIL La rueda de la fuerza no le teme a nada.

RIKIMARU
MAESTRO DE ESGRIMA

Este ninja es un maestro de la espada. Sus potentes tajos pueden partir en dos a guardias y jefes. Por desgracia, su enorme volumen hace que resulte más difícil de esconder que su compañera femenina.

Combo de corte triple	□, □, □
Cuchillada cruzada	⇦+■
Corte hacia dentro	⇨+□
Estocada	⇧, ⇧+■
Ataque trasero	⇧, ⇩+□
Golpe lateral	⇦+■, ⇨+■
Corte cruzado	⇨+□, ⇦+□
Corte con salto	×+■

PERFIL Cuchillos inquietos y carne fresca son las armas de Ayame.

AYAME
REINA DE LOS CUCHILLOS

Ayame es más pequeña y más difícil de pillar. Es una experta con los shurikens y otras armas arrojadizas. Sin embargo, si la descubre un contrincante bien armado, sus cortos cuchillos no hacen demasiado buen papel.

As de cuchillos	■, ■, ■, ■
Estocada en el vientre	⇨+■
Punzada	⇦+■
Cuchilas gemelas	×+■
Huracán	⇨+■, ■
Tijeras cortantes	⇧, ⇧+■
Cuchillas hacia atrás	⇧, ⇩+■



OBJETOS *Tenchu* te da la oportunidad de utilizar armas prohibidas por culpa del mal uso de los escolares y de los aspirantes a Bruce Lee.

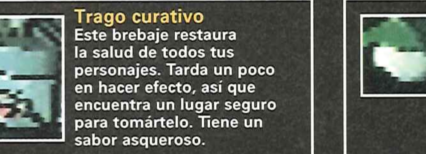
ARMAS ¡CON MÚSICA!



Shuriken
Estas cuchillas producen daños leves. Úsalos contra los lobos u otros animales para matarlos instantáneamente y evitar que te detecten. Están prohibidos en nuestro país porque pueden resultar letales.



Tachuelas
Un puñado de estos clavos basta para parar al perseguidor más perseverante. Si tu personaje es acorralado por un grupo de enemigos, las tachuelas les pararán los pies (sobre todo si llevan zapatillas Nike).



Trago curativo
Este brebaje restaura la salud de todos tus personajes. Tarda un poco en hacer efecto, así que encuentra un lugar seguro para tomártelo. Tiene un sabor asqueroso.



Arroz envenenado
El irresistible arroz del tío Den es capaz de dejar a cualquier incauto con una tremenda descomposición. Úsalo para deshacerte de guardianes molestos. También sirve como cebo para atraer a los vigilantes al exterior.



Bomba de humo
El humo se suelta cuando se lanza la bomba. Úsala contra los que te persigan para facilitar tu escapada o contra los enemigos que ya estén tocados antes de acabar definitivamente con ellos.



Minas antipersona
A cualquiera que pise una de éstas se le acabará su brillante carrera como bailarín de claqué. Atrae a los que te persigan hacia las minas y contempla con satisfacción cómo mueren en masa.



Granada
La granada explota al entrar en contacto con el contrincante, lo que le causa bastante daño. Si no aciertas, sus fusibles explotarán, dañando lo que haya en el área circundante.



Arroz de cinco colores
No confundir con el arroz cinco especias. Este tarro de colores comestibles se puede usar para marcar el camino que han recorrido los ninjas. Aunque, con los excelentes mapas que te ofrecemos, ¡no lo necesitarás!



CONSEJOS

SOMBRA EN LA OSCURIDAD

Para ser un verdadero ninja uno debe ser una sombra en la oscuridad. El botón de camuflaje es el más crucial de todo el juego. Permite que los ninjas se escondan por las paredes y se replieguen tras los barriles, escapando a la vista de los enemigos.

Ten controlado el círculo de visión: cuanto mayor sea el número, más cerca está el enemigo del ninja.

Los perros y otras bestias salvajes pueden pillar a veces la esencia del ninja si se acercan demasiado, así que estáte al loro.

Si se te presenta la oportunidad de subir al piso de arriba, no la desaproveches. La altura no sólo permite que los ninjas se escondan de los enemigos sino que además les proporciona una posición mejor de atacar y matar a guerreros inesperados.

Sin duda alguna, lo que no se puede olvidar bajo ningún concepto es comprobar el suelo. Si hay bastantes guardias, cúbrete la espalda y espera a que se dispersen; si hay pocos, evítalos.

Sé paciente: actuar con rabia significa perder habilidad. Ve sobre seguro y no te encomiendes a la suerte. Sigue el recto camino y el destino no te fallará.

CONSEJOS

RANKING
Acumular puntos cuenta más que medir tus fuerzas. Si al final de una misión has alcanzado una puntuación de 400 o más, serás premiado con un arma especial.
La puntuación funciona de la siguiente manera:
20 puntos por los asesinatos; perfeccionar tu arte tiene su recompensa.
5 puntos por muertes en combate abierto; la cuestión es ocultarse, y no ir con la espada por delante.
400 puntos por no ser pillado; esta puntuación se reduce cada vez que el ninja es visto.
-30 puntos por cada civil muerto; un ninja siempre debe defender a los indefensos. Los títulos se ganan de la siguiente forma:
400 o más: Gran Maestro
El título de gran maestro te proporcionará un arma secreta.
300-400: Maestro Ninja
El maestro ninja recibe muchos objetos.
200-300: Ninja
Los que no mejoran con el tiempo reciben pocos objetos.
100-200: Novato
Los que aprenden poco sólo tendrán un objeto.
0-100: Macarrilla
Para los que deshonran el camino iniciado no hay recompensa.



TRUCOS

BOLSILLOS LLENOS
Aprieta ■, ■, ▲, ▲, ⇨, ⇨, ⇧, ⇩ mientras presionas el botón R2 en la pantalla de selección de objeto. Esto incrementará tu capacidad de transporte hasta 99.
OBJETOS SECRETOS
Aprieta ■, ■, ▲, ▲, ⇨, ⇨, ⇧, ⇦ más la tecla R1 en la pantalla de selección de objeto para desbloquear los objetos secretos.
MÁS MADERA
Aprieta ■, ■, ▲, ▲, ⇨, ⇨, ⇧, ⇨ manteniendo presionado el botón L2 en la pantalla de objetos. Esto les da capacidad ilimitada a tus bolsillos.
PROPIEDAD CURATIVA
Detén la partida durante una misión y aprieta ■, ■, ▲, ▲, ⇨, ⇨, ⇧, ⇦ para reponer la salud de tu personaje.
ACCESO DIRECTO
En el mapa de selección de misión aprieta ■, ■, ▲, ▲, ⇨, ⇨, ⇧, ⇨ más el botón R1. Podrás acceder a jugar todas las misiones del juego.
SELECCIÓN DE PATRÓN
En el mapa de selección de misión aprieta ■, ■, ▲, ▲, ⇨, ⇨, ⇧, ⇨, manteniendo R1. Esto te permitirá seleccionar el modelo de guardia.
ARMADURA SEXY
Selecciona a Ayame y en la selección de objeto (con la armadura disponible como objeto), aprieta ■, ■, ▲, ■, ⇨, ⇨, ⇧, ⇨.

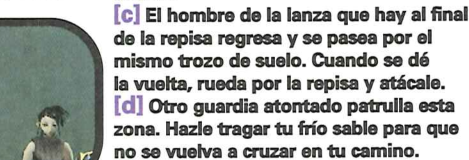
GUÍA *"Emprende tu viaje con la semilla del entrenamiento, sigue su desarrollo y crece a medida que lo alimentas."*

ENTRENAMIENTO
EL SABER HACER DE LOS NINJAS

Un viaje de 10.000 millas empieza con un solo paso. Un ninja debe entrenarse hasta que cada movimiento forme parte de su segunda naturaleza: no debe actuar o reaccionar, sino simplemente *ser*.



a

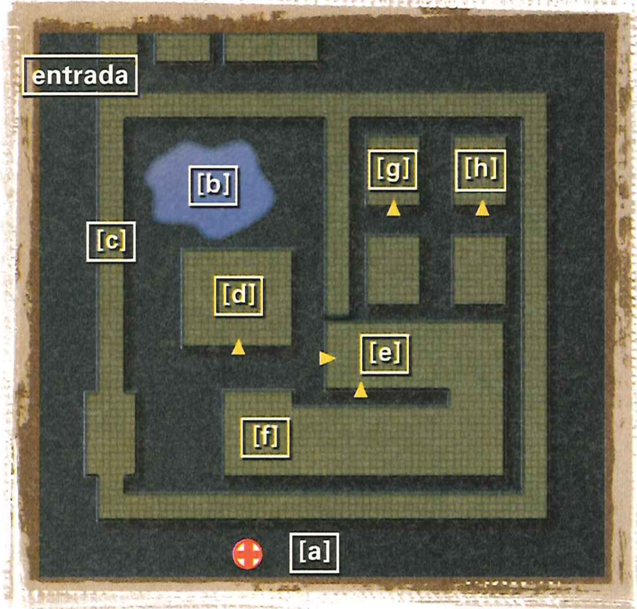


d

e

[a] El primer guardia no presenta mayor problema. Abalánzate sobre él en cuanto se dé la vuelta y húndele tu arma en el corazón.
[b] En cuanto el guardia de la repisa desaparezca por el pasadizo, súbete al saliente y túmbate a esperar a que vuelva.
[c] El hombre de la lanza que hay al final de la repisa regresa y se pasea por el mismo trozo de suelo. Cuando se dé la vuelta, rueda por la repisa y atácale.
[d] Otro guardia atontado patrulla esta zona. Hazle tragar tu frío sable para que no se vuelva a cruzar en tu camino.
[e] Acércate a la repisa y agáchate para tener a los dos guardias a la vista. Cuando se den la vuelta, primero cárgate al de la espada y luego al arquero.
[f] Sube a la repisa cuando el guardia se vuelva. Agáchate para que no te vea al darse la vuelta. Cuando se vuelva a girar, salta a la repisa y trocéalo.






El desván te lleva directamente al mercader corrupto.



Los arqueros no pueden bloquear los ataques cuerpo a cuerpo. Secciónalos cuando estés cerca.

1.0

CASTIGA AL MERCADER

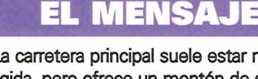
[a] En el exterior del campamento hay un par de guardias patrullando. Usa la pared del campamento como posición aventajada para pillarlos y liquidarlos. Inspecciona el muelle del río; suele haber brebaje curativo.
[b] El jardín Zen está protegido por un arquero. Salta del tejado y pártelo. Usa los puentes para que no te vean mientras te vas acercando al complejo principal. En frente de la garita de vigilancia hay dos guardias, o sea que ésa no es la mejor ruta.
[c] Sigue el muro para moverte rápida y silenciosamente alrededor del campamento y evitar a los guardias. Desde la pared tu personaje puede llegar a cualquier edificio con el gancho. Mantén una posición baja cuando estés contra el muro para que la luna no siluetee tu perfil de ninja.
[d] Dentro o alrededor de la garita de vigilancia hay tres luchadores, y por esta zona también merodea una geisha. Si te las apañas para acceder a la caseta sin que nadie se dé cuenta, encontrarás unos cuantos objetos dentro.
[e] La forma más fácil de meterse en la zona del jefe es cruzando el desván. Entra por la ventana de más arriba y tírate por el agujero del techo. Al ver un ninja, el gordinflón Ichigoya llamará a su guardaespaldas y se echará a correr.
[f] Esto son los cuarteles de los sirvientes. Evítalos como a la peste a menos que sepas exactamente dónde están los dos sirvientes. Es un buen lugar para atacar a los guardias enfrente de la casa de Ichigoya, pero aquí el riesgo de que te pillen es muy alto.
[g] Si consigues acceder al almacén —hazlo rápido y en silencio— dentro hallarás unas cuantas armas. La puerta del almacén chirría a base de bien, o sea que estás avisado de que más vale que te cargues a los vigilantes antes de intentar asaltarlo.
[h] Éste es el último escondite de Ichigoya. Al abrirse las puertas intentará dispararte con su arma. Échate directamente encima de él y pártelo en dos. Ese gordo mamón no podrá pararte, así que no debería costarte.
[i] Los almacenes están bien protegidos. Hay al menos tres guerreros acompañados por un par de perros patrullando constantemente esta zona. Aísla a los guardias uno por uno y mátalos antes de volver al tejado. Haz esto hasta que la zona esté despejada.
[j] La puerta principal está fuertemente protegida por cuatro guerreros como mínimo. Si eres lo suficientemente insensato como para atacar a la puerta, saltará la alarma y todos los hombres de la garita saltarán a defenderla.

JEFE Un acento raro y unos andares curiosos le convierten en un auténtico macarra.

GUARDAESPALDAS ROSA
AFEMINADO Y FLOREADO

CÓMO MACHACARLO:
Este amanerado espadachín pedirá refuerzos en cuanto se vea amenazado. Manténlo alejado de la puerta para que no oigan sus gritos. Ataca con tajos lentos pero precisos, así que cuando alce su cuchillo, golpéale con un movimiento de contraataque.

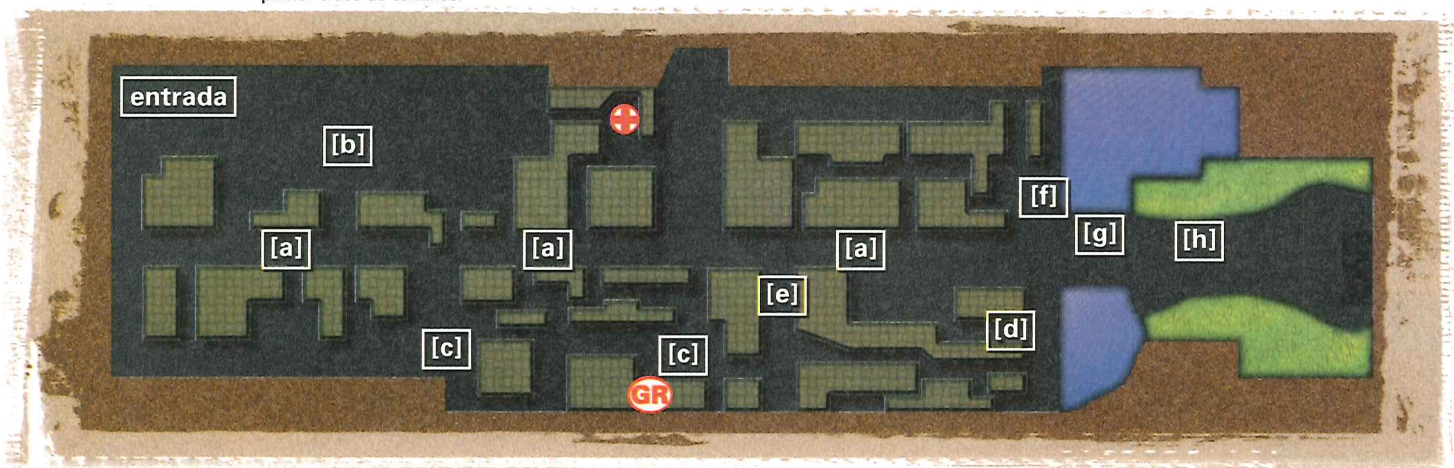

En los campos los ninja lo tienen mal para esconderse.



1.0

TRANSMITE EL MENSAJE

[a] La carretera principal suele estar muy bien protegida, pero ofrece un montón de sitios en los que esconderse y una vía rápida al Ayuntamiento de Lord Gohda. Si quieres completar el nivel rápidamente, coge la carretera principal a toda leche y cruza el puente.
[b] Esta zona es muy abierta y hay pocos lugares discretos para un ninja. La zona está vigilada por perros guardianes que patrullan regularmente, y los ninja que los llevan no suelen estar lejos. Usa arroz envenenado para despejar el camino e ir hasta los ninjas del primer cruce de caminos.
[c] Los callejones traseros proporcionan una ruta segura para cruzar la ciudad. El único peligro procede de los ninjas que patrullan los tejados; a veces saltan y pueden pillarte.
[d] Súbete a los tejados que hay cerca del río para tener una buena vista sobre lo que te espera. Desde aquí puedes vigilar todo el puerto. Salta del tejado y asesina al ninja de abajo. Ojo con el que hay enfrente del río: si te detecta pedirá refuerzos.
[e] El cruce de caminos es el punto más peligroso del mapa. Está patrullado por muchos ninjas y los hombres que hay en los tejados gozan de una buena vista del tráfico que va y viene. Manténte alejado del centro de la carretera y cruza al límite del mapa.
[f] Los baúles que hay por el muelle son una cobertura excelente para los ninjas. Cualquier guardia que ataque en esta zona puede ir a parar al río y ahogarse sin mayor complicación. Desde aquí podrás cruzar a nado el río hasta el Ayuntamiento.
[g] No cruces el río directamente a menos que estés preparado para enfrentarte a los ninja que hay al otro lado. Pégate al costado del puente y pasa con la mayor discreción posible. Así te aseguras de que no te vean los ninjas que hay en el jardín.
[h] Dos ninjas de elite vigilan el jardín de Lord Gohda, y es mejor no atacar a ninguno de los dos. Arrástrate por entre los matorrales hasta las escaleras o bien espera a que se den la vuelta y se retiren un poco para echar una corrida hasta las escaleras.



3.0
RESCATA AL NINJA

[a] La mejor manera de atravesar el bosque es cruzarlo directamente por el medio. Usa shurikens para paralizar a los lobos desde lejos, ya que si se acercan demasiado olerán al ninja. En los bordes del bosque hay varios arqueros, así que ten los ojos de la nuca bien abiertos.
[b] Si confías en tus habilidades como ninja, busca los túneles que rodean el bosque. Suelen estar vigilados por guardas abobados, o sea que no te costará mucho pasar desapercibido.
[c] Escóndete en el hueco de la izquierda y elimina al guardia principal. Es posible que en lugar de un tipo patrullando haya dos; en ese caso, será mejor que utilices arroz envenenado.
[d] Las planchas de madera que cubren el suelo en esta zona no son tan inofensivas como parecen. Al acercarte se hundirán y te mandarán a las profundidades de las caverna. Usa la cuerda para evitar el traspiés.
[e] Esto es un agujero sin salida. Si llegas desde el Este, te resultará imposible seguir, y si lo haces desde el Oeste, podrás usar la cuerda para saltar y volver al principio de la mazmorra.
[f] Ésta es la ruta más segura para cruzar la mazmorra. Usa la cuerda para superar los boquetes. No te preocupes por los guardias que te puedas encontrar aquí porque esta zona la patrullan muy de vez en cuando.
[g] Las primeras celdas contienen guardias y objetos. Abrir las puertas siempre alerta a los vigilantes que hay dentro, o sea que asegúrate de que no te vean rodando por el suelo. A menos de que quieras puntos extra, las celdas no hace falta dejarlas limpias.
[h] El puente siempre está vigilado. Usa arroz envenenado para fulminar al de la lanza o espera debajo de la repisa hasta que se de la vuelta. No intentes luchar con él en el puente porque podrías caer y no poder contarlo.
[i] El bloque principal de celdas suele estar desprotegido. Explóralo de cabo a rabo para conseguir equipamiento. En esta zona ándate con ojo porque puedes recibir ataques sorpresa: los guardias se esconden detrás de las puertas.
[j] Alrededor de este pilar hay un lancero pululando permanentemente. Plántate detrás de él en cuanto cambie de dirección y pártele el coco. Al Sur hay una antecámara: mata al guardián para aumentar tu puntuación.
[k] Un último guerrero bloquea la ruta hacia la celda. Sobretodo liquídalo antes de entrar en los aposentos del jefe; se trata de un guardia muy curioso, por lo que un tarro de arroz dejado caer cerca del fondo del túnel debería bastar para distraerle y perpetrar una muerte limpia.
[l] Un oso y un gordo son los últimos guardianes de la mazmorra. Los dos son inbloqueables cuando atacan y causan un daño tremendo; si uno de ellos consigue colocarse detrás de tu personaje, adiós muy buenas.

JEFE Dos mejor que uno (sobre todo si ganas).
BJ & EL OSO
¡SEÑOR, LÍBRAME DE ÉSTA!

CÓMO MACHACARLOS:
Para vencer fácilmente a estos dos gordinflas debes tener como mínimo dos minas en el bolsillo. Colócalas las dos y retírate hacia el túnel. Cuando hayan explotado las dos, remata la faena con un par de granadas (y sí, ¡ya sabemos que era un mono!).



La oscuridad restringe tu campo de visión. Despacito y con cuidado.

Los árboles son perfectos para tender una emboscada; aprovéchalos siempre que puedas.

Las fosas son como una barrera natural. Dispara a los enemigos que pilles cerca de una de estas grietas.

La entrada a las celdas está justo abajo del puente, a la izquierda.



3.0

CONTROL NAGINATA SENSEI



Para vencer a la maestra naginata espera a que ataque ella. Cuando lo haya hecho, arréale fuerte mientras aún esté 'abierta'. Siempre que contraataques controla la distancia, ya que tiene tendencia a retroceder hasta quedar fuera de tu alcance y abalanzarse en cuanto te acercas demasiado.

[a] Usa la cuerda para subirte a la puerta. Desde aquí podrás comprobar qué tipo de guardias patrullan. Si caminas cerca de las puertas para abrirlas y deberías también atraer a un guardia al que matar fácilmente.

[b] Usa las torres de vigilancia para cubrirte mientras avanzas. Cuidado con los guardias de arriba porque tienen un buen campo de visión. Justo detrás de las torres hay arqueros escondidos. Se trata de un punto peligroso, ya que los arqueros se cubren entre ellos.

[c] El almacén también es un buen sito por el que avanzar sin ser visto. Manténte agachado para que no te detecten los guardias de la montaña. Pégate a las faldas de la montaña y ocúltate aprovechando las sombras. Por aquí hay muy pocos guardias dispersos, por lo que no representan una gran amenaza.

[d] Al igual que antes, abrázate a la roca y vete deslizando con cuidado por la cara de la montaña. Los guardias se suelen poner encima de los tocones para tener un campo de visión más amplio. Deja arroz para atraerlos y eliminarlos o asáltalos directamente.

[e] El guardia del puente puede resultar complicado porque está cubierto por un arquero que hay al otro lado. Rueda hasta el árbol de la izquierda del puente y espera hasta que quede fuera de la vista del arquero antes de abrirlo en canal.

[f] A veces la cascada contiene un objeto de salud. Salta del acantilado y nada para echar un vistazo. A lo largo de los costados del acantilado hay unos cuantos puestos de vigilancia, así que manténte pegado a la roca. Si te ven, sube por el acantilado y los refuerzos deberían pasar de largo.

[g] En esta zona patrullan entre dos y tres guardias. Para llegar al control es más fácil coger esta ruta que cruzar el bosque, ya que los hombres que hay aquí están siempre cansados y a menudo pueden ser pillados por sorpresa.

[h] El bosque está fuertemente protegido por superhombres y arqueros. El árbol puede ser un buen escondite para el ninja, pero la alta concentración de guardias hace que sea muy probable que detecten tu presencia.



[i] Evita el barranco y escala por los acantilados. Desde lo alto de los acantilados se tiene una buena panorámica de los guardias que hay abajo. Sin embargo, cuidado con los dichosos perros, porque a menudo andan husmeando por ahí.

[j] El campamento que hay detrás del punto de control es otra zona delicada. Para cruzarlo lo mejor es que lo hagas por encima con una cuerda o que coloques arroz o unas granadas para entretener a los guardias y entonces pasar corriendo entremedio de la confusión.

[k] Antes de enfrentarte al jefe final tienes que acabar con todos los guardias de esta zona. Esconde a tu personaje en las torres de vigilancia —subiendo arriba si es necesario— y liquida a los dos vigilantes con precisión clínica.

JEFE El estudiante de Niten Ichi Ryu es otro enemigo de armas tomar.

MAESTRO DE LAS DOS ESPADAS
EL CUCHILLO TAIMADO

CÓMO MACHACARLO:
Este maestro dotado de dos espadas resulta ser una gran amenaza. No pares de rodar a izquierda y derecha para situarte detrás de él y atácale antes de volver a girar. Con está táctica de dar y correr, ni siquiera el maestrillo de las dos espadas conseguirá salvar la piel.





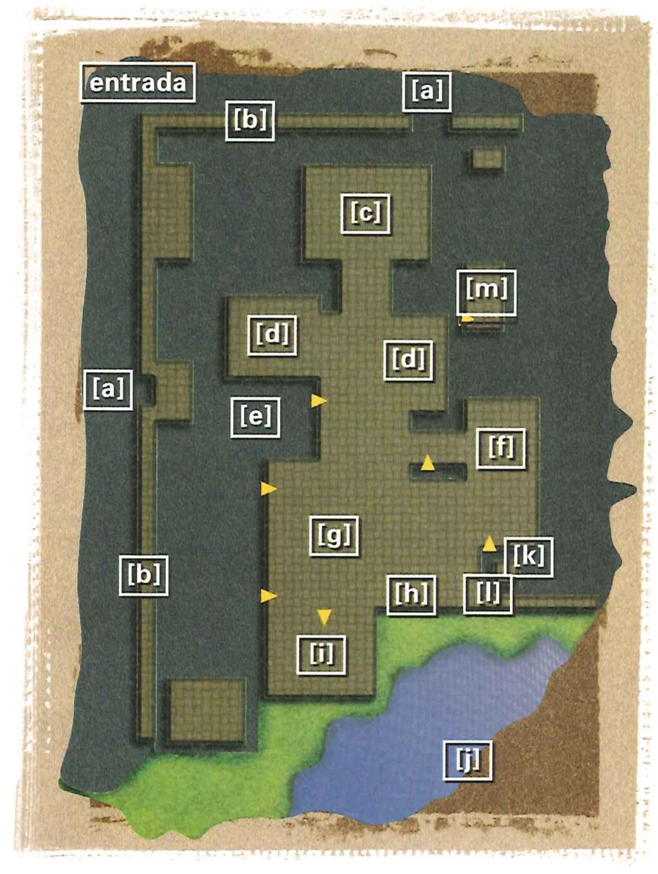
3.0
EJECUTA AL MINSISTRO CORRUPTO

[a] No te acerques a los puentes que llevan al patio, ya que están intensamente patrullados por guardias al acecho. El terreno que rodea a los puentes también es muy abierto, por lo que resulta improbable acercarse sin ser visto.
[b] Una vez más, las paredes del campamento son la mejor arma contra la multitud de guardias que protegen al ministro. Úsalas para llegar a los tejados y cazar al ministro sin que nadie se entere.
[c] Si consigues despejar la zona de guardias, ve hacia la armería; dentro hay un par de bombas de humo y granadas. Pero no te olvides de que si los vigilantes se han percatado de tu presencia, ése será justamente el material con que se habrán armado.
[d] Los sirvientes que ocupan estas habitaciones son un verdadero engorro. Si te pillan darán la alerta a los guardias armados del patio contiguo. Pégate al tejado y evita esta zona como a la peste.
[e] Este patio está muy bien vigilado por un puñado de hombres, muchos de los cuales están escondidos en las puertas. Lo mejor es quedarse en el tejado y evitar esta área, a menos que quieras divertirte un rato con el arroz envenenado y las minas anti-persona.
[f] Si por aquí no hay moros en la costa, comprueba las cocinas. Dentro puedes encontrar brebajes curativos. Ten cuidado con la cocinera que entra y sale: tiene la mala costumbre de darse la vuelta repentinamente.
[g] Las viviendas están vacías debido a la ausencia del ministro. No cruces por la puerta que hay justo a continuación del balcón porque seguro que te verían los arqueros que hay en el jardín de abajo. Dado que en esta habitación no hay nada que valga la pena, ni te acerques.
[h] No pases por esta estancia a menos que quieras despertar al guardia que descansa en su interior. Si no es que estás muy interesado en conseguir unos puntos, deja que duerma. Si no consigues reducirle con el primer tajo, alertará a los guardias de alguno de los lados y quizá te arrepientas del intento.
[i] En esta misión es totalmente imprescindible que liquides a los arqueros del jardín; si no, en cuanto ataques al guardaespaldas irán a cubrirlo. Ve por los acantilados para llegar al arquero más cercano y luego esparce un poco del irresistible arroz envenenado para 'suavizar' al segundo.
[j] No te acerques al pozo a menos que la zona haya sido previamente despejada (sobretodo los arqueros del punto [j]. El guardaespaldas del ministro está aquí esperando la llegada del ninja. Deja una o dos minas anti-persona antes de acercarte a él.

JEFE Cobarde montón de grasa repugnante; trátalo como a un saco de M.
EL GUARDAESPALDAS
KEVIN NO PINTA NADA



CÓMO MACHACARLO:
Este devorador de pasta deja bastante que desear como espadachín. Suele hacer ataques ambiciosos que le dejan hecho polvo. Clávale unos cuantos shurikens y remátale por la derecha con el cuchillo para que caiga definitivamente.



6.0
INFÍLTRATE EN EL CLAN MANJI

[a] Empiezas la misión en las escaleras del templo. Aprovecha los matorrales a izquierda y derecha para alcanzar la puerta sin ser visto. En el templo hay dos tipos de guardias: los que llevan armas y los que llevan taparrabos; escoge sabiamente a tus contrincantes.
[b] El terraplén que rodea el campamento está hueco. Una vez que hayas eliminado a todos los guardias podrás acceder a cualquier parte del campamento sin tener que andar agachándote todo el rato.
[c] No caigas en la tentación de entrar por la puerta principal. Esta zona está muy patrullada y hay hombres en el interior de los edificios de los dos lados. Quédate dentro del terraplén y elimina a los guardias desde allí.
[d] Los guardias están continuamente sacando la cabeza, o sea que manténte alejado de las zonas abiertas. Los fanáticos armados con pistolas suelen mandar a sus primitos indefensos a rondar mientras ellos se esperan en la sombra a que tú aparezcas para atacarte.
[e] En los altares que hay en este punto se ocultan guardias exaltados. Si abres las puertas se alertarán, o sea que más te vale estar fuera de su vista cuando lo hagas. A veces en estas habitaciones hay granadas, así que no pases de largo.
[f] La garita de vigilancia es el edificio más abierto de todos. Los guardias pueden ver su interior desde los dos patios adyacentes, lo que dificulta la tarea de circular por allí. El lado bueno del asunto es que se trata de un sitio excelente para cargarse a los guardias mientras lo rodean.
[g] La pagoda dorada tiene tres niveles. El guardia de la segunda planta puede verte cruzar los tejados, así que mata al tipo de la torre en cuanto puedas para evitar que te detecten enseguida. En el nivel más alto de la pagoda hay escondido un brebaje curativo.
[h] Mata a los guardias que hay alrededor de la estatua, pero ten cuidado con los hombres de los niveles más altos. Usa la cuerda para atacar a los arqueros de las repisas altas y súbete a la estatua para averiguar exactamente dónde está escondida la joya.

JEFE Su afición al hierro te bajará las humos.
GORDO SEBOSO
ELLAS LOS PREFIEREN GORDOS



CÓMO MACHACARLO:
En cuanto los que custodian la joya ataquen, échale encima todos tus misiles y tus minas; está tan gordo que no podrá esquivar nada. Muévete a izquierda y derecha para evitar sus grandilocuentes ataques y dale desde los lados.

JEFE Sus solas manos ya hacen de Onikage un valiente luchador.
ONIKAGE
MAESTRO MANUAL

CÓMO MACHACARLO:
Este ninja sensei te atacará a manotazo limpio cuando ya tengas la joya. Golpea rápidamente y deja muy poco tiempo para responder a sus ataques. Concéntrate en intentar bloquearlo y pega sólo cuando esté a una cierta distancia que no le permita pillarte desprevenido.



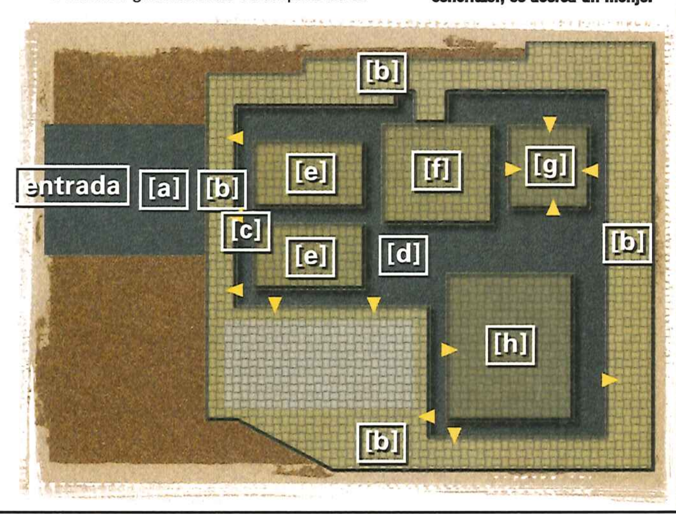
Agáchate para que la cabeza de tu ninja no llame la atención de los guardias.



En lo alto de la estatua está el jefe. Mata a todos los guardias antes de ocuparte de él.



¡Las espaldas contra la pared, señoritas!; se acerca un monje.






Grandullones marineros ocupan la calle. Píllalos por sorpresa o prepárate para pelearte con ellos durante una hora porque los muy capullos lo bloquean todo.

7.0
DESTRUYE AL PIRATA FORASTERO

[a] El malecón está vigilado por un pirata armado con una pistola. Cógete a un lado del puente y pasa como sólo un ninja puede hacerlo, o sencillamente tira el garfio al edificio de enfrente para pasar.



[b] Mata a los dos piratas del muelle para recuperar el brebaje curativo del cajón que hay allí. Para hacerlo, dirígete al edificio de al lado del puente y mata al pistolero cuando el lancero se vaya tras los arcones. Entonces trocéalo a él también.

[c] La periferia de la ciudad ofrece muchas posibilidades al ninja para esconderse. Hay unos cuantos perros engorrosos en estas zonas, o sea que lo mejor que puedes hacer es mantenerte por encima de las casas. En los tejados no hay piratas, así que deberías estar a salvo.

[d] Manténte alejado de las calles principales. Si quieres eliminar a los piratas que patrullan, avanza discretamente por los callejones traseros. Si saltas de un tejado para cometer algún asesinato, es posible que alguien de la calle te vea.

[e] Por esta zona pululan un montón de piratas, probablemente a causa de la proximidad de una tienda de pasteles. Estos tipejos atacan con un ancla enorme. Justo en el momento en que alcen los brazos para golpear, atácalos con un movimiento ⇦+□ para cargártelos.

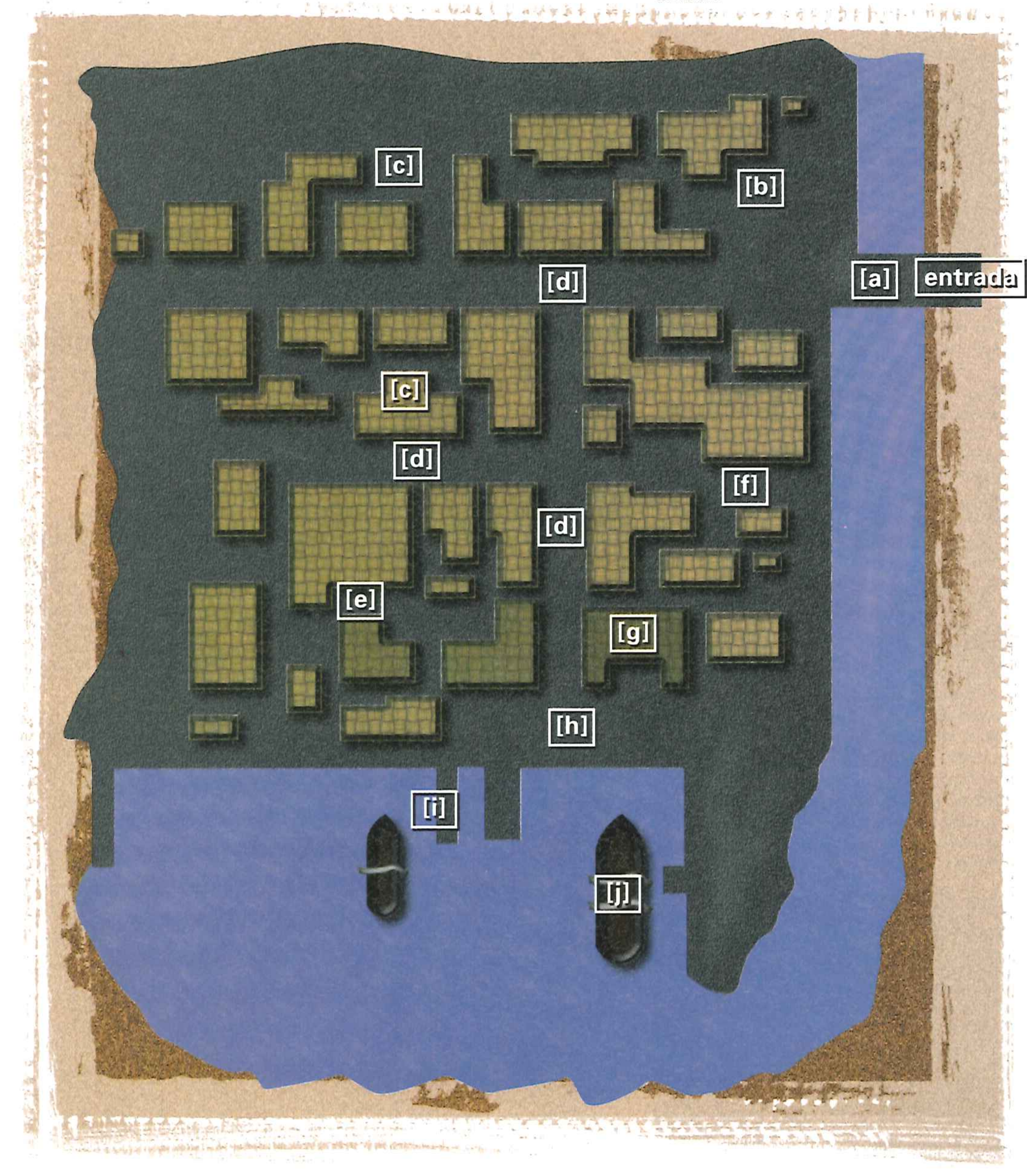
[f] La ruta más segura es cruzar por arriba de estos edificios. Los muelles de abajo no están patrullados y en esta zona no hay perros. Desde este punto aventajado puedes liquidar a los guardias de la calle principal con arroz envenenado y shurikens.

[g] El Ayuntamiento es el edificio más alto del mapa. Plántate allí tan pronto como puedas para pillar un buen sitio. Desde arriba del Ayuntamiento se puede alcanzar el arco del barco pirata y llegar hasta el jefe.

[h] El puerto está intensamente patrullado por pistoleros y lanceros. Aislarlos y matarlos uno a uno es difícil, ya que suelen rondar en parejas. Usa bombas de humo o arroz envenenado para distraerlos antes de acercarte para rematarlos.

[i] El barco pequeño está vigilado por un solo pistolero. Desde donde está apostado tiene una buena vista, así que no intentes atacarle desde el muelle. Salta al agua y usa el garfio para alcanzar el bote y acuchillar al pirata desde atrás.

[j] Antes de entrar en el barco principal ocúpate del guardia que hay a la derecha del muelle, porque si no acudirá a ayudar al pirata en tu contra. Usa la pared del malecón para esconder al ninja y luego dale una buena sacudida.





JEFE
Manda a este tipo al infierno envuelto en una bolsa de plástico.
EL CAPITÁN PIRATA
HUELE A PESCADO

CÓMO MACHACARLO:
Coloca unas minas en la pasarela y retírate hacia el puerto. Cuando el pirata se dirija a ti con mala cara, tropezará con las minas y se caerá al agua. Entonces puedes dedicarte a contemplar con satisfacción cómo esa masa barbuda desaparece entre las olas.





8.0

CURA A LA PRINCESA

[a] El bosque no está muy vigilado. Cúbrete con los árboles para matar silenciosamente a la primera tanda de guardias. Intenta cargártelos a todos antes de dirigirte a la cima de la montaña, porque si no seguro que te ven en cuanto pongas un pie en el claro que hay cerca de la cima.

[b] El camino a través de la montaña está vigilado por dos grupitos de guardias. Uno patrulla el borde, y el otro controla desde la montaña contigua. Manténte pegado a la roca y elimina a los guardias que tengas a tiro con shurikens.

[c] Busca la cascada en la ladera de la montaña para enterrar algunas bombas de humo. Lanza el garfio por encima de la cascada para cruzar. A pesar de la corriente de agua, el ninja no será arrastrado, o sea que aquí puedes tomarte un respiro.

[d] Cruzar el puente es delicado porque hay pocos sitios en los que esconderse. Deja una mina o un poco de arroz como cebo en el puente y luego ábrete. Con un poco de suerte, el hombre que patrulla esta zona la palmará al encontrar cualquiera de estas dos cosas.

[e] Después de ocuparte de los guardias del puente, concentra tus esfuerzos en esta esquina del mapa. Mata a los guardias despistados que haya por aquí usando los bordes de la roca para ocultarte. Cuando la costa esté despejada, examina el saliente y hallarás una granada,

[f] Pégate a la pared para permanecer oculto (arriba hay guardias). Si alertas a uno solo de los vigilantes, todo el resto de compañeros que están escondidos por las rocas saldrán a socorrerle. Avanza lentamente entre el granito y manténte agachado para que no te vean.

[g] Aquí la cascada va a parar a un estanque cristalino. Dentro del túnel adyacente hay un guardia escondido, por lo que resulta difícil pasar. Usa el garfio para entrar y luego ve directamente a por el vigilante antes de que él oiga tus pasos.

[h] Aprieta ⇧, ⇧+× para dar una voltereta por encima del borde aislado. Este saliente está lleno de equipamiento, o sea que el riesgo merece la pena. Para cruzar fácilmente el saliente, ve hasta el borde y da dos pasos atrás antes de dar el salto mortal.

[i] Arrástrate por el túnel muy despacio. Por aquí merodean muchos guardias y reaccionan con rapidez. Esconderse no es fácil en este tramo, así que procura tener controladas todas las rutas de los guardias antes de avanzar.

[j] Derrota al guardia del puente y salta con una voltereta por encima del saliente que contiene la hierba mística. Una vez que hayas recogido esta potente cura, el ninja volverá al castillo a salvar a la princesa.



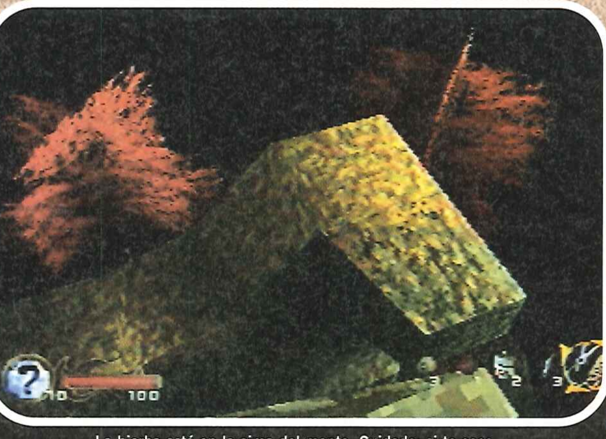
Incluso los demonios son vulnerables al frío acero.



En la cascada hay una bomba de humo.

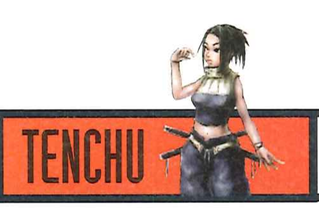




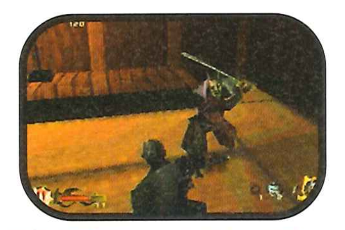


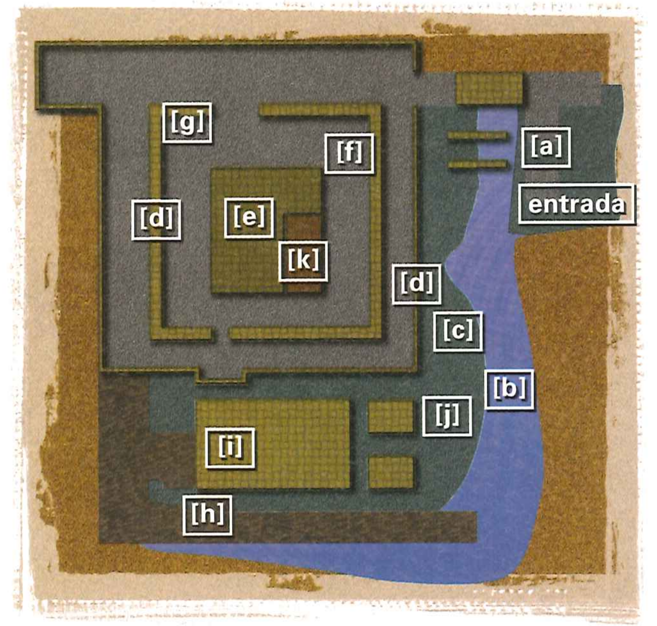
La hierba está en la cima del monte. Cuidado: si te caes, tu ninja puede quedarse hecho un cisco.











9.0 RECUPERA EL CASTILLO

[a] Tu primera tarea consiste en cruzar el río. Por suerte, el puente tiene arcadas tras las cuales te puedes esconder. Pon al ninja justo detrás de la cima del puente y asesina al guarda que hay enfrente cuando cambie de dirección.
[b] El foso que rodea el castillo sirve para pasar junto a los guardias y llegar a la zona baja que rodea el edificio. Los guardias de arriba tienen muy buena vista, o sea que deberás pegarte mucho a la pared mientras nadas por el foso.
[c] Para llegar a las mazmorras de abajo y luego a la torre principal, ve por el camino que recorre el terraplén. Arrástrate por detrás de los guardias y ve elimiňándolos para despejar la ruta.
[d] La flora y la fauna del jardín del castillo están muy vigiladas. Utiliza los arbustos y las macetas para esconder al ninja. Los jardines son bastante abiertos, lo que les da a los ninjas enemigos la oportunidad de pillarte. Utiliza los muros del jardín para no meterte en líos.
[e] En el dojo de Lord Gohda vive un maestro espadachín. Si te apetece un desafío no dudes en buscarle las cosquillas a este experimentado guerrero. Si pierdes podrás salvar tu honor en un cruento combate por la supervivencia.
[f] La entrada a la torre también está rellena de guardias. Utiliza los muros del jardín tanto como puedas para acercarte. Si te queda arroz envenenado, éste es el momento para usarlo.
[g] Dentro de la torre hay manadas de ninjas de elite. Cuélate por las escaleras y rueda por detrás de ellas para eliminar a todos los que puedas, pero recuerda que sólo tienes una oportunidad de matarlos limpiamente.
[h] Cerca del nacimiento del río están las reservas subterráneas de grano. Escondidas entre ellas hay unas cuantas armas. En los depósitos hay otra pandilla de ninjas que no picarán con el arroz o las minas, o sea que prepárate a luchar si quieres pasar por allí.
[i] Al lado de la torre principal hay un par de casetas. Allí te esperan más ninjas, pero las casetas son un buen lugar desde el que lanzar un buen ataque. En una de las barracas deberías encontrar un brebaje curativo.
[j] Justo encima de la ladera del acantilado hay un puesto de vigilancia que está situado de forma que se pueda ver quién sube por las rocas o se acerca nadando por la fosa. Atácalo desde el Norte usando las columnas para esconderte, y elimina al guardia.
[k] En la cima de la torre está Onikage, que estará esperando tu llegada. Para llegar allí utiliza el garfio y escala por el exterior, en lugar de pelearte para cruzar por la torre.

JEFE El maestro bujutsu vuelve con ánimos de revancha.

ONIKAGE

LUNÁTICO PELUDO



CÓMO MACHACARLO:
El ninja sensei ha desarrollado unos cuantos golpes desde vuestro último encuentro. Tiene una predilección por los barridos giratorios. Bloquéalo sin cesar hasta que realice este movimiento y entonces, cuando esté a punto de ponerse de pie, bríndale un par de golpes de los tuyos. Será incapaz de bloquearlos.

entrada [a] [b] [c] [d] [e] [f] [g] [h] [i] [j] [k] [l]

10.0 SALVA A LA PRINCESA


Agáchate para que los peldaños oculten tu presencia.


¡Vaya, lava ardiente! Dales un pequeño empujoncito a los malos.

[a] Estas escaleras se parecen a las del templo manji. Al igual que allí, lo mejor es recurrir a los árboles de al lado para moverte discretamente. En esta zona sólo hay un guardia: descuartízalo antes de entrar por las puertas.
[b] Parte en dos al perro guardián con un shuriken y tírate al río para que no te vea el arquero que hay junto a la puerta. Usa los muros del puente para alcanzar un buen lugar y cárgate al enemigo cuando cambie el turno.
[c] Esta zona es un auténtico matadero. Encuentra uno de los pocos pilares que hay y pégate a él; mata a los guardias que pasen lo suficientemente cerca. Si alguno de ellos se percata de tu presencia, retrocede para esconderte en la zona donde estabas antes.
[d] Onikage te espera aquí para desafiarte por última vez. Dispone de los mismos golpes que antes, sólo que ahora cuenta con sus propios brebajes curativos. Espera a que termine su retahíla de pataditas antes de atacarle.
[e] Al matar a Onikage se te abrirá la entrada al mundo subterráneo. Tírate por el agujero y apresúrate a meterte en el primer hueco. Los guardias de aquí abajo son el doble de atentos que los de arriba: si fallas en tu primer ataque, no esperes una segunda oportunidad.
[f] Despeja la cima del la cascada de fuego antes de seguir bajando hacia las profundidades. Por aquí hay unos cuantos francotiradores. Si el arquero —que también hay uno— te da cuando intentas cruzar, ya te puedes despedir. ¡Sayonara!
[g] En este punto el vestíbulo queda dividido en dos por un río de lava. Si se te ocurre meter el pie, da por seguro que te quemarás. Para los guardias también es una amenaza. Con un soplido a tiempo y bien dirigido les puedes echar al río si pierden el equilibrio.
[h] Explora las cuevas en busca de objetos, ya que los necesitarás en la próxima batalla. Hay dos guardias y uno de esos calvos que escupen fuego. Si te lías a piños con ellos, aléjate del lago de lava y cárgatelos desde allí.
[i] En este laberinto de cuevas te esperan frondosos matorrales. Los guardias suelen tener refuerzos cerca. Mátalos en rincones apartados para que no puedan dar la alarma.
[j] El guarda del puente está cubierto por un arquero que hay más allá. Usa alguna de las variedades de arroz envenenado del tío Den para atraerle al agujero contiguo al puente.
[k] Agáchate y acércate al puente del Oeste. Acércate tanto como puedas y luego salta y corre para cruzar. Si eres lo bastante rápido, el arquero que patrulla la zona ni te verá.
[l] Cuando tu personaje entra en el sala final, el bloque de hormigón desaparecerá y la puerta al infierno se abrirá. Tírate y enfréntate al demonio, que disparará ráfagas de fuego que te quitarán 40 de salud si te dan; no parar de saltar de un lado a otro puede ser una idea.

JEFE Ojo con su potente relámpago de fuego.

SEÑOR DEMONIO

LLÉVALO A LOS LAVABOS

CÓMO MACHACARLO
La clave para ganar reside en usar los pasos laterales. Cuando el demonio levanta su espada significa que al golpear utilizará relámpagos. Muévete a un lado y otro para torearlo. Mientras está con lo del relámpago no puede bloquear tus golpes, o sea que aprovecha el momento para darle.

FIN Si quieres un final feliz, ¡juega a Croc!

GAME OVER

PERO, ¡UN MOMENTO! ¿TIENES TODOS LOS SECRETOS?

Con el viejo demonio devuelto a su lugar (o sea, el infierno) hecho unos zorros, ha llegado el momento de que los ninjas rescaten a la princesa y se larguen. En el momento en que los personajes salen a la superficie, una roca bloquea el túnel de delante. En un alarde de valentía poco usual en los juegos de PlayStation, Rikimaru levanta el pedrolo mientras la princesa y Ayame escapan. Entonces él es aplastado por una tormenta de piedras. Menudo pringado, ¿no?



Editor: GT interactive
Distribuidor: New Software Center
Precio: 8.990 pesetas

2 JUGADORES · DUAL SHOCK™ · TARJETA DE MEMORIA 1 BLOQUE

MORTAL KOMBAT 4

MK aterriza en PLANETSTATION con la misma gracilidad que una patada en toda los dientes. Si no quieres que Goro y compañía te traten como a un felpudo, harás bien en aprenderte de memoria nuestra guía completa.

KÓDIGOS KOMBAT

111-111	Arma gratis	Al principio del combate cae un arma en el centro
100-100	Llaves desactivadas	Ni llaves ni rompe-huesos
444-444	Armado y peligroso	Empiezas con las armas en ristre
666-666	Kombat silencioso	Sin música de fondo
050-050	Kombat explosivo	El último golpe hace estallar al perdedor
222-222	Armas al azar	Empiezas con un arma elegida al azar distinta a la que te toca
123-123	Kombat a dos tortas	Empiezas con muy poca energía
555-555	Muchas armas	Caen armas por todo el escenario
060-060	Sin lluvia	No llueve en el escenario Wind World
002-002	Kombat armado	Los jugadores no sueltan sus armas en ningún momento
012-012	Modo Noob Saibot	Jugar con Noob Saibot
020-020	Lluvia roja	Llueve sangre en el escenario Wind World
010-010	Desactivar daño máximo	El daño causado por los Kombos no está limitado
110-110	Desactivar llaves y daño máximo	Jugar sin llaves y sin límite de daño causado por Kombos
011-011	Zona de Kombate: Goro's Lair	Jugar en la chabola de Goro
022-022	Zona de Kombate: The Well	Jugar en el pozo
033-033	Zona de Kombate: Elder Gods	Jugar en el escenario de los antiguos dioses
044-044	Zona de Kombate: The Tomb	Jugar en la tumba
055-055	Zona de Kombate: Wind World	Jugar en el mundo del viento
066-066	Zona de Kombate: Reptile's Lair	Jugar en la morada de Reptile
101-101	Zona de Kombate: Shaolin Temple	Jugar en el templo de Shaolin
202-202	Zona de Kombate: Living Forest	Jugar en el bosque viviente
303-303	Zona de Kombate: The Prison	Jugar en la trena
313-313	Zona de Kombate: Ice Pit	Jugar en el hoyo de hielo
001-001	Carrera ilimitada	Medidor ilimitado de carrera
321-321	Modo cabezón	Los personajes padecen mixomatosis

MENÚ DE TRUCOS

Paso 1: En una partida de dos jugadores, introduce el Kódigo Kombat 302-213 en la pantalla Vs, y luego sal de la partida.
Paso 2: En el menú Options, señala 'Versus Screen' y mantén pulsados los botones Bloquear + Correr hasta que aparezca el menú de trucos Cheat Options. Éstas son las funciones que tienen las distintas opciones:

Endings - Permite ver la secuencia final de tu personaje después de ganar un solo combate, y el enemigo que lleva la CPU ocupa el papel de jefe final del juego.
Fatalities I - Mantén pulsado ⇩ y aprieta HP después de que aparezca el texto 'Finish Him' y tu personaje ejecutará su primer Fatality.
Fatalities II - Mantén pulsado ⇩ y aprieta HP después de que aparezca el texto 'Finish Him' y tu personaje ejecutará su segundo Fatality.
Stage Fatalities - Mantén pulsado ⇩ y pulsa HP cuando aparezca el texto «Finish Him» y tu personaje ejecutará un Fatality de escenario.
Nota: En todos los escenarios excepto The Prison, puedes efectuar el Ceiling Spikes Fatality que normalmente sólo se puede ejecutar en Goro's Lair. Puedes hacerlo incluso en los niveles que no tienen techo, como Wind World e Ice Pit.

JUGAR CON GORO
Paso 1: Acba el juego con Shinnok.
Paso 2: En la pantalla de selección de personaje, escoge el icono «Hidden» (oculto). Ahora mueve el cursor invisible hasta Shinnok y escógelo pulsando Bloquear + Correr; tendrás seleccionado a Goro.
Nota: En una partida de 2 jugadores, sólo puede ser Goro el primero que realice el paso 2.

Jugar con Goro en modo Group
Completa primero el paso 1 y, en modo Group, escoge Hidden en el turno de Shinnok. Luego selecciona Group como escogerías a Shinnok en el paso 2.

JUGAR CON NOOB SAIBOT
Paso 1:Acaba el juego con Reiko y, en una partida de 2 jugadores, introduce el Kódigo Kombat de Noob Saibot y luego sal de la partida.
Paso 2: En la pantalla de selección de personaje, selecciona el icono Hidden y selecciona Reiko con el cursor invisible usando Bloquear + Correr.
Nota: En una partida de 2 jugadores, ambos pueden ser Noob Saibot.

Jugar con Noob Saibot en modo Group
Haz primero el paso número uno y luego, en modo Group, escoge Hidden y selecciona Group siguiendo el mismo método descrito para escoger a Reiko en el paso número dos del apartado anterior.

JUGAR CON MEAT
Paso 1: En una partida de 2 jugadores, gana 15 partidas seleccionando siempre el icono Group.
Paso 2: Escoge cualquier personaje en la pantalla de selección y tendrás seleccionado a Meat.
Nota: Si antes de conseguir a Meat has dado el paso 1 del truco para jugar con Goro, no acabes el segundo paso; accede antes a Meat y, para jugar con Goro, puedes seguir el mismo procedimiento que para seleccionar a Meat.

SELECCIONAR ESCENARIO EN PARTIDA DE 1 JUGADOR
Paso 1: En el menú Practice, selecciona el escenario que veas justo antes del que quieras usar.
Paso 2: Comienza Practice y sal de este modo. Cuando vayas a comenzar una partida contra la CPU, entrarás en el escenario deseado.

PASSWORDS

⇧ .... Arriba
⇩ .... Abajo
⇦ .... Atrás
⇨ .... Adelante

HP .... Puñetazo alto
LP .... Puñetazo bajo
HK .... Patada alta
LK .... Patada baja

BL .... Bloquear
Correr .... Correr

Mant. .... Mantener los siguientes botones o direcciones

Solt. ...Soltar los siguientes botones o direcciones

\+ .... Pulsar juntos los siguientes botones o direcciones

Movimientos Básicos

SEGUNDA DIMENSIÓN

⇨	Avanzar
⇦	Retroceder
⇗	Saltar adelante
⇖	Saltar atrás
⇧	Saltar
⇩	Agacharse

TERCERA DIMENSIÓN

Correr, Correr	Paso hacia fuera
⇩ + Correr, Correr	Paso hacia dentro



ATAQUES Y MANIOBRAS BÁSICAS

HP	Puñetazo alto
LP	Puñetazo bajo
HK	Patada alta
LK	Patada baja
BL	Bloquear
Correr + ⇨	Correr hacia el rival
⇩ + Correr	Recoger arma u objeto (hay que estar de pie justo encima)
⇦ + HK	Patada en reverso
⇦ + LK	Barrido



MOVIMIENTOS AGACHADO

⇩ + HP	Uppercut
⇩ + LP	Puñetazo
⇩ + HK	Patada
⇩ + LK	Patada con el tobillo

ATAQUES DE CORTO ALCANCE

(Cerca) HP	A la cara
(Cerca) LP	Directo
(Cerca) HK	Rodillazo
(Cerca) LK	Rompehuesos



ATAQUES AÉREOS

⇧ + HP	Puñetazo en salto
⇧ + LP	Puñetazo fuerte en salto
⇧ + HK o LK	Patada vertical
⇗ o ⇖ + HK	Patada larga
⇗ o ⇖ + LK	Patada corta

TÉCNICAS INTERMEDIAS

Cualquier patada con salto después de saltar sobre un oponente	Patada aérea en reverso
Cualquier puñetazo con salto después de saltar sobre el rival	Puñetazo aéreo en reverso
HP cuando el rival salta hacia ti	Golpe fuerte

KOMBOS UNIVERSALES

HP, HP, HK, ⇩ + HP	4 Golpes
HP, HP, ⇩ + HP	3 Golpes
HK, HK, ⇩+ HK	3 Golpes
HP, HK, ⇩ + HK	3 Golpes
HK, ⇦ + LP, LP	3 Golpes

Kai

Familia: Ninguna
Origen: EE. UU.
Ocupación: Antiguo miembro de la sociedad del Loto Blanco.
Datos: Tras conocer a su amigo y aliado Liu Kang, viajó desde EE. UU. al Lejano Oriente. Ahora ambos personajes han vuelto a aliarse para ayudar a Raiden y vencer a Shinnok.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

⇩, ⇦, LP	Sacar arma
⇦, ⇦, HP	Bola de fuego descendente
⇨, ⇨, (Puede hacerse en el aire)	Bola de fuego ascendente
⇩, ⇨,HP	Puño aéreo





⇦, ⇩, ⇨ + LK	Súper patada
BL + LK	Vertical

continuaciones...

Mant. LP	Girar sobre las manos
BL o ⇧	En pie
HK	Patada K. O. haciendo la vertical
LK	Patada haciendo la vertical (sin K. O.)

ARMA: CUCHILLO GHURKA

Descripción: Cuchillo de tamaño medio con mango corto y hoja larga y curvada

HP (En el aire)	Mandoble hacia arriba
LP (En el aire)	Cuchillazo aéreo hacia abajo
HP	Cuchillazo uppercut
LP	Cuchillazo hacia abajo
⇦ + HP o LP	Cuchillazo horizontal al torso
Mant. BL	Bloquear con el cuchillo
Arma alternativa 1: Báculo del Rayo	
Arma alternativa 2: Garrote claveteado de Seiko y Jax	

ARMA: BÁCULO DEL RAYO

Descripción: Bastón largo de madera que antes perteneció a Raiden

HP (En el aire)	Porrazo arriba
LP (En el aire)	Porrazo abajo
HP	Porrazo arriba
LP	Porrazo abajo
⇦ + HP	Porrazo horizontal al torso
⇦ + LP	Estacazo recto
Mant. BL	Bloquear con el Báculo

KOMBOS

HP, HK, ⇩ + HP, Bola de fuego ascendente, HP, HP, Patada en salto largo, Puñetazo aéreo	8 Golpes máx.
(En la esquina) Bola de fuego ascendente, Súper-Roundhouse, LP, Bola de fuego ascendente, Súper-Roundhouse	5 Golpes máx.

FATALITIES

(Cerca) ⇧, ⇨, ⇧, ⇦ + HK	Fatality 1: Overhead Rip. Nota: Mantener BL para no saltar
(Barrido fuera) ⇧, ⇧, ⇧, ⇩ + BL	Fatality 2: Explosión de cabeza
(Cerca) ⇨, ⇨, ⇩ + BL	Fatality de escenario: Ventilador de la prisión
(Cerca) ⇦, ⇨, ⇩ + HK	Fatality de escenario: Agujas del techo de Goro



Raiden

Alias: Dios del Trueno
Origen: Los Cielos
Ocupación: Protector del Universo de la Tierra
Datos: Las fuerzas de Shinnok han atacado a los Dioses antiguos bajo el mando de Quan Chi. Raiden tiene que ayudar a los Dioses y poner fin al reinado de Shinnok.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

⇨, ⇦, HP	Sacar arma
⇨, ⇨, LK (Puede hacerse en el aire)	Embestida torpedo
⇩, ⇧	Teletransporte
⇩, ⇦, LP	Relámpago



ARMA: MARTILLO DE GUERRA

Descripción: Martillo grande de maza cuadrada con mango largo cilíndrico

HP (lEn el aire)	Golpe arriba
LP (En el aire)	Golpe abajo
HP	Golpe al lado contrario de la cámara
LP	Golpe hacia la cámara (El rival se la pega con la superficie)
⇦ + HP	Golpe desde arriba
⇦ + LP	Golpe arriba
Mant. BL	Bloquear con el martillo
Arma alternativa 1: Cuchillo de Sonya	
Arma alternativa 2: Cuchillo Ghurka de Kai	

KOMBOS

HP, HP, HK, ⇩ + HP (Chocar) HP, HP, Teletransporte, LP, Puñetazo suave en salto, HK, Torpedo	10 Golpes máx.
Patada en salto vertical, HP, HP, HK, ⇩ + HP (Chocar) HP, HP, Patada en salto largo, Torpedo	8 Golpes máx
Puñetazo en salto, HP, HP, HK, HK, Mandoble, Puñetazo en salto, Torpedo	8 Golpes máx.
Patada en salto vertical, HP, HP, HK, HK, Sacar arma, Puñetazo en salto, Torpedo	8 Golpes

FATALITIES

(Cerca) ⇨, ⇦, ⇧, ⇧ + HK	Fatality 1: Electrocución. Nota: Mantener BL para no saltar
⇩, ⇧, ⇧, ⇧ + HP	Fatality 2: Ejecución por empalamiento
(Cerca) ⇩, ⇨, ⇦ + BL	Fat. de escenario: Ventilador de la prisión
(Cerca) ⇨, ⇨, ⇩ + LP	Fatality de escenario: Estacas del techo de Goro





Shinnok

Posición: Jefe final
Origen: Los Cielos
Ocupación: Gobernante de Nethrealm
Datos: Shinnok fue desterrado a Nethrealm a causa de los crímenes que cometió contra los dioses antiguos. Con la ayuda de Quan Chi, ha vuelto para tomar el poder del reino de Edenia

ARMA: BÁCULO DE BATALLA

Descripción: Bastón largo con una pequeña cuchilla curvada en la punta

HP (en el aire)	Bastonazo arriba
LP (en el aire)	Bastonazo abajo
HP	Bastonazo arriba
LP	Bastonazo abajo
← + HP	Bastonazo recto
← + LP	Barrido
Mant. BL	Bloquear con el mango
Arma alternativa 1: Espada larga de Scorpion	
Arma alternativa 2: Boomerang de Tanya	

MOVIMIENTOS ESPECIALES

←, →, LP	Sacar arma

Suplantación de personajes...

→, →, →, LK	Kai
↓, →, →, HP	Raiden
←, ←, →, HK	Liu Kang
←, ←, →, BL	Reptile
→, ←, LP	Scorpion
→, ↓, →, HK	Jax
←, ←, ←, BL	Reiko
↓, ↓, HP	Cage
←, ←, ←, LK	Jarek
←, →, ↓, BL	Tanya
→, →, ←, HK	Fujin
↓, ←, LP	Sub-Zero
←, →, ←, →, LK	Quan Chi
→, ↓, →, HP	Sonya



FATALITIES

(Cerca) ↓, ←, →, ↓ + Run	Fatality 1: Mano del infierno
(Cerca) ↓, ↑, ↑, ↓ + BL	Fatality 2: Golpe a dos manos
(Cerca) ↓, ↓, → + HK	Fatality de escena: Ventilador de la prisión
(Cerca) ↓, →, ← + HP	Fatality de escema: Agujas del techo de Goro





Liu Kang

Familiares conocidos: Padre: Lee Kang (fallecido); madre: Lin Kang (fallecida); hermano: Chow Kang
Origen: Provincia de Honan (China)
Ocupación: Antiguo miembro de la Sociedad del Loto Blanco. Moje Shaolín.
Datos: Tras fracasar en su intento de liberar a la princesa Kitana de las garras de Quan Chi, Liu vuelve a la Tierra y organiza un montaje para reunir otra vez a los mejores guerreros... con la ayuda de su viejo amigo.



MOVIMIENTOS ESPECIALES

←, →, LK	Sacar arma
→, →, HP (puede hacerse en el aire)	Bola de fuego alta
→, →, LP	Bola de fuego baja
→, →, HK	Patada voladora
Mant. LK (3 segundos), Solt.LK	Patada de bicicleta

ARMA: ESPADA DEL DRAGÓN

Descripción: espada con mango de oro labrado y hoja muy larga.

HP (en el aire)	Estocada arriba
LP (en el aire)	Estocada abajo
HP	Estocada horizontal al pecho
LP	Estocada diagonal al torso
← + HP	Estocada recta
← + LP	Espadazo horizontal
Mant. BL	Bloquear con la espada



KOMBOS

HP, HP, HK, ↓ + HP (chocar) HP, HP, Bicicleta, LP, Patada en salto largo, Bola de fuego alta (en el aire)	10 Golpes máx.
Puñetazo en salto, HP, HP, HK, ↓ + HP (chocar) HP, HP, Bicicleta, Patada voladora	9 Golpes máx.
(En la esquina) Patada larga en salto, HP, BicicletaLP, Patada voladora, Patada voladora	7 Golpes máx.
HP, HK, ↓ + HP (chocar) HP, Bicicleta, Patada voladora	6 Golpes 39%
HK, F + LP, HP, Patada voladora	4 Golpes 30%

FATALITIES

(Justo en el límite del alcance de un barrido) →, →, →, ↓ + HK + LK + BL	Fatality 1: Dragón
(Cerca) →, ↓, ↓, ↑ + HP	Fatality 2: Llave y bola de fuego
(Cerca) →, →, ← + LP	Fatality de escena: Prison Fan
(Cerca) →, →, ← + HK	Fatality de escena: Agujas del techo de Goro



Reptile

Alias: Su nombre de verdad es impronunciable
Origen: Reino de Edenia
Ocupación: General del Ejército de las Tinieblas de Shinnok
Datos: Reptile se unió rápidamente a las fuerzas de Shinnok. Gracias a su fama y experiencia como asesino a sangre fría, se ha ganado la confianza de Shinnok y un lugar destacado en su Ejército de las Tinieblas



ARMA: HACHA DE BATALLA

Descripción: Hacha de hoja metálica muy grande y mango largo.

HP (en el aire)	Hachazo arriba
LP (en el aire)	Hachazo abajo
HP	Hachazo-uppercut
LP	Hachazo diagonal al torso
← + HP (Mant. HP para seguir girando)	Remolino horizontal
← + LP	Giro horizontal
Mant. BL	Bloquear con el mango
Arma alternativa 1: Espada del dragón negro de Jarek	
Arma alternativa 2: Garrote claveteado de Jax y Reiko	

MOVIMIENTOS ESPECIALES

←, ←, LK	Sacar arma
↓, →, HP	Escupitajo ácido
←, →, LP	Puñetazo «Quita p'allá»
BL + HK	Invisible
← - →, LK	Superkrawl

KOMBOS

HP, HP, HK, ↓ + HK, Superkrawl, LP, Quita p'allá	8 Golpes máx.
HP, HK, ↓ + HP (chocar) ↓ + HK, Superkrawl, Quita p'allá	6 Golpes 39%

FATALITIES

(Cerca) Mant. HP + LP + HK + LK, ↑	Fatality 1: Ñam-ñam
(Al límite del alcance de un barrido) Fatality 2: ↑, ↓, ↓, ↓ + HP	Trallada ácida
(Cerca) ↓, →, → + LP	Fatality de escena: Ventilador de prisión
(Cerca) ↓, ↓, → + HK	Fatality de escena: Agujas del techo de Goro





Scorpion

Nombre real: Hanzo Hasashi
Familiares conocidos: Mujer e hijo (no se conocen sus nombres)
Origen: Japón
Ocupación: En su vida anterior había sido miembro del clan ninja Shirai Ryu, pero ahora es un espectro reencarnado que sirve a Shinnok.
Datos: A cambio de su vida, Scorpion se alía con Quan Chi en la guerra contra los dioses antiguos, pero se escuda tras otras motivaciones.

ARMA: ESPADA LARGA

Descripción: Espada muy alargada con mango de metal adornado y hoja larga puntiaguda.

HP (en el aire)	Estocada arriba
LP (en el aire)	Estocada abajo
HP	Estocada diagonal abajo
LP	Estocada diagonal arriba
⇦ + HP	Leñazo rápido abajo
⇦ + LP	Mandoble arriba
⇩ + LP (Mantl. LP para seguir girando)	Cuchilla giratoria horizontal
Mant. BL	Bloquear con la espada

Arma alternativa 1: Maza de Quan Chi

Arma alternativa 2: Espada del dragón negro de Jarek

MOVIMIENTOS ESPECIALES

⇨, ⇨, HK	Sacar arma
⇦, ⇦, LP	Lanza
⇩, ⇦, HP (puede hacerse en el aire)	Puñetazo teletransportador
BL (cerca y en el aire)	Llave aérea
⇩, ⇨, LP	Halitosis

KOMBOS

(En el aire) HP, HK, Teletransportador, Lanza, HP, HP, HK, ⇩ + HP (chocar) HP, HP, Llave aérea — 11 Golpes máx.

HP, HK, HK, Lanza, HP, HP, HK, ⇩ + HP (chocar) HP, Puñetazo en salto, HK — 11 Golpes máx.

Golpe fuerte, Halitosis, Teletransporte, Lanza, HP, HP, HK, ⇩ + HP (chocar) LP, LP, Llave aérea — 11 Golpes máx.

HP, HK, ⇩ + HK, Lanza, HP, HP, HK, ⇩ + HP (chocar) HP, Puñetazo en salto, HK — 11 Golpes máx.

Golpe fuerte, Halitosis, Puñetazo teletransportador, Lanza, HP, HP, HK, ⇩ + HP (chocar) LP, Halitosis — 10 Golpes máx.

HP, HK, ⇩ + HP, Lanza, HP, HK, ⇩ + HP, HP (Chocar) Halitosis

HP, HK, ⇩ + HP, Patada en salto, Teletransporte Lanza, HP, HK, ⇩ + HP — 9 Golpes máx.

HP, HK, HK, Lanza, HP, HP, HK, HK, Quitar arma — 9 Golpes máx.

HP, HK, ⇩ + HP, Lanza, HP, HK, HK, Quitar arma — 8 Golpes máx.

HP, HK, ⇩ + HP, Lanza, HP, HK, ⇩ + HP (chocar) B + HK — 8 Golpes máx.

HK, HK, Lanza, HP, HK, ⇩ + HP (chocar) HP, Halitosis — 8 Golpes máx.

Patada en salto, Teletransporte, Lanza, HP, HK ⇩ + HP (chocar) HP, Halitosis — 8 Golpes máx.

HP, ⇩ + HP, Lanza, HP, HK, ⇩ + HP

Arma (en la esquina) Patada en salto vertical, Patada en salto vertical, Llave, Lanza, HK, HP — 6 Golpes máx.

Arma, HP (en el aire) Teletransporte, Lanza, HK, HK — 6 Golpes máx.

Arma, HP (en el aire) Teletransporte, Puño, Lanza, HK, F + LP — 6 Golpes máx.

Golpe fuerte (HP con el oponente en el aire), Teletransporte, Lanza, HP, HK, ⇩ + HP (chocar) HP, Halitosis — 8 Golpes máx.

FATALITIES

(Al límite del alcance de un barrido) ⇦, ⇨, ⇨, ⇦ + BL — Fat. 1: Halitosis aguda

Nota: al mant. BL después del fatality se oye cómo el diseñador de sonido de MK4 grita «TOASTY!! 3D!!!», y la cámara ofrecerá un efecto aleatorio (zoom, rotación, etc.)

(Cerca) ⇦, ⇨, ⇩, ⇧ + HP — Fat. 2: Aguijón

(Cerca) ⇨, ⇩, ⇩ + LK — Fatality de escena: Ventilador de la prisión

(Cerca) ⇦, ⇨, ⇨ + LK — Fat.: Aujas de Goro

Jax

Nombre real: Comandante Jackson Briggs
Origen: Estados Unidos
Ocupación: Comandante del Ejército de los Estados Unidos y miembro de la unidad de Fuerzas Especiales de Sonya.
Datos: Tras la desaparición de Sonya, el comandante Jackson Briggs se dedica a buscarla. Pronto descubre que la misión de Sonya la ha conducido a participar en la batalla contra Shinnok y sus fuerzas del Mal.

ARMA: GARROTE CON CLAVOS

Descripción: Garrote grande erizado con 12 clavos metálicos.

HP (en el aire)	Garrotazo arriba
LP (en el aire)	Garrotazo abajo
HP	Garrotazo de espaldas a la cámara
LP	Garrotazo hacia la cámara (el contrincante da en la superficie)
⇦ + HP	Garrotazo abajo rápido
⇦ + LP	Garrotazo-uppercut
Mant. BL	Bloquear con el garrote

Arma alternativa 1: Báculo de Shinnok

Arma alternativa 2: Cuchillo Ghurka de Kai

MOVIMIENTOS ESPECIALES

⇩, ⇨, HP	Sacar arma
⇨, ⇨, ⇩, LK	Onda al suelo
⇩, ⇦, LP	Puñetazo
BL (cerca y en el aire)	Rompespaldas
⇩, ⇨, LP	Puño-bola de fuego
(cerca) LP	Combo (5 pasos) 1er golpe
Mant. correr+ BL + HK	2º golpe
Mant. HP + LP + LK	3er golpe
Mant. HP + BL + LK	4º golpe
Mant. HP + LP + HK + LK	5tº golpe

KOMBOS

HP, HP, HK, ⇩ + HP (chocar) HP, HP, Patada larga, Rompespaldas (chocar) Combo — 11-Hit Max.

FATALITIES

(Cerca) Mant. LK 5 segundos ⇨, ⇨, ⇩, ⇨ + Solt. LK — Fatality 1: Arrancar brazo
Nota: Mant. LK antes de que aparezca el mensaje "FinishHim/Her".

(Cerca) ⇦, ⇨, ⇨, ⇩ + BL — Fatality 2: A la cabeza

(Cerca) ⇨, ⇨, ⇦ + LK — Fatality de escema: Ventilador de la prisión

(Cerca) ⇨, ⇨, ⇦ + HP — Fatality de escema: Agujas del techo de Goro







Reiko

Origen: Desconocido
Ocupación: General del Ejército de las Tinieblas de Shinnok
Datos: Reiko, antiguo general de los ejércitos de Shinnok, guió a sus fuerzas en la batalla contra los dioses antiguos. Se creía que había muerto, pero ahora ha reaparecido para luchar contra las fuerzas de la Tierra.

ARMA: GARROTE CON CLAVOS

Descripción: Garrote grande erizado con 12 clavos metálicos.

HP (en el aire)	Garrotazo arriba
LP (en el aire)	Garrotazo abajo
HP	Garrotazo en dirección opuesta a la cámara
LP	Garrotazo hacia la cámara (el contrincante da en la superficie)
⇦ + HP	Garrotazo abajo rápido
⇦ + LP	Garrotazo-uppercut
Mant. BL	Bloquear con el garrote

Arma alternativa 1: Espada del Dragón de Liu Kang

Arma alternativa 2: Ballesta de Fujin

MOVIMIENTOS ESPECIALES

⇩, ⇨, HP	Sacar arma
⇩, ⇧	Teletransporte
BL	(Para tirar a corta distancia)

Continuaciones...

⇦, ⇨, LK	Dar vueltas al contrincante
⇦, ⇩, ⇨, HK	Patada
⇩, ⇨, LP	Shurikens

KOMBOS

HP, HP, HK, ⇩ + HK, Patada (chocar) HP, HP, Patada larga, Teletransporte, HP, Teletransporte con llave — 10 Golpes máx.

HP, HK, HK, Patada (chocar) HP, HP, Patada larga, Teletransporte, LK — 8 Golpes máx.

HP, HK, ⇩ + HP, HP, Patada, HP, HP, Shurikens — 8 Golpes máx.

Flip Kick, ⇩ + HP, Flip Kick, ⇩ + HP, Flip Kick, HP, HP, Shurikens — 8 Golpes máx. (Vs CPU)

(Estando armado) Patada larga, Patada. Puño en salto, Teletransporte, HK, Patada, Puñetazo en salto, Teletransporte, LP — 7 Golpes máx.

(Chocar de un salto) HP, HP, HK, HK (chocar) Rompehuesos — 7 Golpes máx.

FATALITIES

(Cerca) ⇨, ⇩, ⇨ + LP + BL + HK + LK — Fatality 1: Patada al Torso

⇦,⇦,⇩,⇩ + HK (A distancia de barrido) — Fatality 2: Shuriken

(Cerca) ⇩, ⇩, ⇦ + LP — Fatality de escena: Ventilador de la prisión

(Cerca) ⇨, ⇨, ⇩ + LK — Fat. de escena: Agujas del techo de Goro







Johnny Cage

Nombre real: John Carlton
Familiares conocidos: Padre: Robert Carlton; madre: Rose Carlton; hermana: Rebecca Carlton; exmujer: Cindy Ford
Origen: Venice, California. USA
Ocupación: Actor
Datos: Tras buscar a Raiden para ayudarle a revivir su alma, ahora Cage se une a Liu Kang y los mejores guerreros de la Tierra para luchar contra las fuerzas del Mal.

ARMA: CUCHILLO BOWIE

Descripción: cuchillo largo y puntiagudo con hoja larga y filo curvado.

HP (en el aire)	Cuchillazo arriba
LP (en el aire)	Estocada abajo
HP	Cuchillazo fuerte horizontal
LP	Cuchillazo-uppercut
⇦ + HP	Cuchillazo arriba
⇦ + LP	Cuchillazo horizontal al torso
Mant. BL	Bloquear con el cuchillo

Arma alternativa 1: Cuchillo Ghurka de Kai

Arma alternativa 2: Pistola

ARMA: PISTOLA

Descripción: arma corta de fuego que dispara bolas verdes de energía. Disponible cuando Cage lleva su tuxedo.

HP (en el aire)	Disparo arriba
LP (en el aire)	Disparo abajo
HP	Disparo arriba
LP	Disparo adelante
⇦ + LP	Disparo abajo
Mant. BL	Bloquear con pistola



MOVIMIENTOS ESPECIALES

⇦, ⇩, ⇨, LK	Sacar arma
⇦, ⇨, LK	Patada sombra
⇦, ⇩, ⇦, HP	Uppercut sombra
⇩, ⇨, HP	Bola de fuego alta
⇩, ⇦, LP	Bola de fuego baja
BL + LP	Golpe bajo «Van Damme»

KOMBOS

Puñetazo en salto, HP, HP, HK, ⇩ + HP (chocar) HP, HP, Patada larga, Patada sombra — 9 Golpes máx.

Patada en salto vertical, HP, HP, HK, ⇩ + HP (chocar) HP, HP, Patada en salto vertical, Patada sombra — 9 Golpes máx.

Patada en salto vertical, HP, HP, HK, HK, Golpe Van Damme — 6 Golpes máx.

HP, HK, ⇩ + HP (chocar) HP, Patada en salto, Patada sombra — 6 Golpes 36%

FATALITIES

(Cerca) ⇨, ⇦, ⇩, ⇩ + HK	Fatality 1: Arrancar torso
(Cerca) ⇩, ⇩, ⇨, ⇩ + BL	Fatality 2: Decapitación
(Cerca) ⇩, ⇨, ⇨ + HK	Fatality de escena: Ventilador de la prisión
(Cerca) ⇦, ⇨, ⇨ + LK	Fatality de escena: Agujas del techo de Goro





Jarek

Origen: Desconocido
Ocupación: Último miembro de la Organización del Dragón Negro
Datos: Jarek fue capturado por Sonya por sus crímenes contra la humanididad, pero ahora que ha aparecido un Mal mucho más potente Jarek se ha puesto del lado de Sonya y los guerreros de la Tierra para derrotar a Shinnok.

ARMA: ESPADA DEL DRAGÓN NEGRO

Descripción: espada larga con mango negro y hoja larga muy afilada.

HP (en el aire)	Sablazo arriba
LP (en el aire)	Sablazo abajo
HP	Sablazo arriba
LP	Sablazo abajo
⇦ + HP	Sablazo horizontal al pecho
⇦ + LP	Estocada recta muy larga
Hold BL	Bloquear con la espada



Arma alternativa: Martillo de guerra de Raiden

MOVIMIENTOS ESPECIALES

⇨, ⇨, HP	Sacar arma
⇦, ⇨, LK	Bola de cañón
⇦, ⇩, ⇦, HK	Terremoto
⇩, ⇦, LP	Tres filos
⇨, ⇩, ⇨, HP	Bola de cañón vertical

KOMBOS

HP, HP, HK, ⇩ + HP (chocar) HP, HP (fallar una bola de cañón vertical) LP, Patada larga, Sablazo atrás — 9 Golpes máx.

(Arma en ristre) Fuerte (chocar) HP (chocar) HP (chocar) LP, Sablazo atrás 5-Golpes máx.

FATALITIES

(Cerca) ⇨, ⇦, ⇨, ⇨ + LK	Fatality 1: Arrancar corazón
⇧, ⇧, ⇨, ⇨ + BL (Justo donde no llega un barrido)	Fatality 2: Ojo láser
(Cerca) ⇨, ⇩, ⇨ + HK	Fatality de escena: Ventilador de la prisión
(Cerca) ⇦, ⇨, ⇨ + LP	Fatality de escena: Agujas del techo de Goro







Tanya

Familiares conocidos: Padre: embajador de Edenia en los nuevos mundos
Origen: Edenia
Datos: La reina Sindel permite atravesar el portal a un grupo de refugiados, pero Tanya no tarda en descubrir que un de ellos es nada menos que el mismísimo Shinnok. El que fuera el reino libre de Edenia está ahora a merced de este dios del Mal.

ARMA: BOOMERANG

Descripción: boomerang marrón con cuatro líneas amarillas y bordes metálicos afinados.

HP (en el aire)	Porrazo arriba
LP (en el aire)	Porrazo abajo
HP	Porrazo abajo
LP (puede recogerse a la vuelta)	Lanzar adelante
⇦ + HP	Porrazo horizontal al pecho
⇦ + LP (puede recogerse a la vuelta)	Tiro ascendente diagonal
Mant. BL	Bloquear con arma

Arma alternativa 1: Cetro de hielo de Sub-Zero

Arma alternativa 2: Martillo de Raiden

MOVIMIENTOS ESPECIALES

⇨, ⇨, HK	Sacar arma
⇩, ⇨, HP	Bola de fuego
⇩, ⇦, LP (en aire)	Bola de fuego abajo
⇨, ⇩, ⇦, LK	Patada «Van Damme»
⇨, ⇨, LK	Patada «sacacorchos»

KOMBOS

⇧ + HP, HP, HK, ⇩ + HP (chocar) HP, Sacacorchos, Patada en salto, Bola de fuego — 8 Golpes máx.



(Cuando el rival salta hacia ti) HK, Sacacorchos, HP, Patada larga, Sacacorchos, LP, Van Damme — 7 Golpes máx.

HP, HK, ⇩ + HP (chocar) LP, Sacacorchos Uppercut — 6 Golpes 38%

HK, HK, Sacacorchos, HP, Van Damme — 5 Golpes

FATALITIES

(Cerca) ⇩, ⇩, ⇧, ⇩ + HP + BL — Fatality 1: Beso retorcido
Note: Mant. BL al pulsar las direcciones y luego soltar mientras pulsas ⇩ + HP + BL para no saltar

(Cerca) ⇩, ⇨, ⇩, ⇨ + HK	Fatality 2: Rompecuellos
(Cerca) ⇦, ⇨, ⇩ + HP	Fat. de escena: Ventilador de la prisión
(Cerca) ⇨, ⇨, ⇨ + LP	Fatality de escena: Agujas del techo de Goro





Fujin

Nombre real: Dios del Viento
Origen: Los Cielos
Ocupación: Era uno de los cuatro guardias del templo donde se hallaba el Amuleto.
Datos: El Dios del Viento es, junto con Raiden, uno de los últimos Dioses de la Tierra supervivientes. Se está preparando para luchar contra las fuerzas del Mal de Shinnok.

ARMA: BALLESTA

Descripción: ballesta de metal que dispara flechas de energía verde.

HP (en el aire)	Guarrazo arriba
LP (en el aire)	Guarrazo abajo
HP	Disparo arriba
LP	Disparo recto
⇦ + LP	Disparo abajo
Mant. BL	Bloquear con ballestait



Arma alternativa 1: Garrote claveteado de Jax y Reiko

Arma alternativa 2: Bastón de Shinnok

MOVIMIENTOS ESPECIALES

⇦, ⇦, LP	Sacar arma
⇨, ⇩, Mant. LP	Remolino
⇩ + LK (en el aire)	Patadón
⇨, ⇩, ⇨, HP	Tornado

Continuaciones...

⇦, ⇨, ⇩, LK	Castaña
⇩, ⇨, HK	Rodillazo

KOMBOS

HP, HK, ⇩ + HP, Tornado, Caída, HP, Rodillazo — 7 Golpes

Tornado, Caída, Tornado, Caída, HP, Rodillazo — 6 Golpes

Tornado, Castaña, HP, Patada salto, Patadón (fallar a propósito) ⇩ + HP — 5 Golpes

Remolino, Patadón, Tornado, Sacar arma, Castaña, Tirar arma — 5 Golpes máx.

Patadón, Tornado, Castaá. HK, Rodillazo — 4 Golpes máx.

Arma en ristre, Tornado, Puñetazo en salto, Tornado, Castaña, Tirar arma — 3 Golpes máx.

FATALITIES

(A tiro de barrido) Correr + BL (5 veces) — Fatality 1: Explosión de ballesta

(A tiro de barrido) ⇩, ⇨, ⇨, ⇧ + BL — Fatality 2: Despellejador

(Cerca) ⇩, ⇩, ⇩ + HK — Fat. de escena: Ventilador de prisión

(Cerca) ⇦, ⇨, ⇦ + HP — Fat. de escena: Agujas del techo de Goro





Sub-Zero

Niombre real: Desconocido
Familiares conocidos: Su tatarabuelo, bisabuelo, abuelo, padre y hermano mayor fueron los cinco anteriores luchadores posesores del nombre 'Sub-Zero' Lin Kuei
Origen: Estados Unidos
Ocupación: Último miembro vivo del clan Lin Kuei.
Datos: El guerrero de hielo vuelve a vestir el traje de luchador de su hermano y antepasados, quienes le revelaron secretos que podrían ser la clave para enviar al paro a las fuerzas del Mal del pérfido Shinnok.

ARMA: CETRO DE HIELO

Descripción: Garrote con mango metálico largo y bordes afilados en la punta cuyo interior emite un brillo azul.

HP (en el aire)	Bastonazo arriba
LP (en el aire)	Bastonazo abajo
HP	Bastonazo de espaldas a la cámara
LP	Barrido
⇦ + HP	Bastonazo arriba
⇦ + LP	Bastonazo congelador
Mant. BL	Bloquear con cetro

Arma alternativa 1: Hacha de batalla de Reptile

Arma alternativa 2: Espada del dragón de Liu Kang

MOVIMIENTOS ESPECIALES

⇩, ⇨, HK	Sacar arma
⇩, ⇨, LP	Toque de hielo
⇩, ⇦, LP (incluso en el aire)	Clon de hielo
LP + BL + LK	Resbalón

KOMBOS

Hielo, Patada vertical , HP, HP, HK, ⇩ + HP (chocar) HP, HP, Patada larga, Resbalón, HP, Patada larga, Resbalón — 13 Golpes máx.

Patada vertical, Hielo, Patada vertical, HP, HP, HK, ⇩ + HP (chocar) HP, HP, Patda larga, Resbalón — 11 Golpes máx.

HK, Hielo, Patada vertical, HP, HP, HK, ⇩ + HP (chocar) HP, HP, Patada larga, Resbalón — 11Golpes máx.

HK, Hielo, Patada vertical, HP, HP, HK, ⇩ + HP (chocar) HP, Puñetazo suave en salto, HK — 10 Golpes máx.

Hielo, HK, Hielo, HP, HK, ⇩ + HK (chocar) HP, Patada salto, Resbalón — 9 Golpes máx.

Hielo, Patad, Hielo, Hop Kick, HP, HK, ⇩ + HP, ⇦ + HK — 8 Golpes máx.

Hielo, HK, HK, Arma, ⇦ + LP, Resbalón, ⇨ + LP — 7 Golpes máx.

HK, HK, Hielo, HK, HK, Arma — 6 Golpes máx.

Congelación (cerca) Patada en salto, Hielo Patadita en salto, ⇩ + HP — 5 Golpes máx.



FATALITIES

(Cerca) ⇨, ⇦, ⇨, ⇩ + HP + BL + Correr — Fatality 1: Invertebrar

Nota: también puede hacerse manteniendo BL +Correr mientras se pulsa ⇨, ⇦, ⇨, ⇩ y apretando HP

(A tiro de barrido) ⇦, ⇦, ⇩, ⇦ + HP — Fatality 2: Congelación al vacío

(Cerca) ⇧, ⇧, ⇧ + HK — Fat. de escena: Ventilador de la prisión

Nota: Mant. BL para no saltar

(Cerca) ⇩, ⇩, ⇩ + LK — Fat. de escena: Agujas del techo de Goro



Quan Chi

Origen: Desconocido
Ocupación: Mago vagabundo Sorcerer y Brujo de Shinnok
Datos: Quan usa sus malas artes para liberar al malvado Shinnok de su confinamiento. A cambio de ello, Shinnok ha prometido a Quan Chi un puestecito en su organización como jefe del departamento de brujería.

ARMA: MAZA

Descripción: Barra de madera con un buen pedazo de bola claveteada en la punta.

HP (en el aire)	Trancazo arriba
LP (en el aire)	Trancazo abajo
HP	Trancazo de arriba abajo
LP	Trancazo hacia la cámara (El oponente se la pega)
⇦ + HP	Trancazo de espaldas a la cámara
⇦ + LP	Trancazo arriba
Mant. BL	Bloquear con la maza

Arma alternativa 1: cuchillo Bowie de Cage

Arma alternativa 2: Ballesta de Fujin

MOVIMIENTOS ESPECIALES

⇩, ⇦, HK	Sacar arma
(Cerca) BL (en el aire)	Por los aires
⇨, ⇩, LK	Pisotón a distancia
⇨, ⇨, LP	Cráneo volador
⇨, ⇨, HK	Patadón
⇨, ⇦, HP (mientras el contrincante blande un arma)	Robar arma

KOMBOS

Patada vertical, HP, HP, HK, ⇩ + HP (chocar) HP, HP, Pisotón — 8 Golpes máx.

Patada vertical, HP, HP, HK, HK, Quitar arma, Puñetazo suave en salto — 7 Golpes máx.

(En la esquina) Patada vertical , Patada vertical, Puñetazo suave en salto, LP, Por los aires — 5-Hit Max.

HP, HP, HK, Robar arma, Usar arma — 4 Golpes

Nota: Los daños provocados por este Kombo dependen del arma que se haya robado.

FATALITIES

(Cerca) Mant. LK 5 segundos ⇩, ⇨, ⇩, ⇨

S0ltar LK — Fatality 1: Arrancar pierna

(A tiro de barrido) ⇧, ⇧, ⇩, ⇩ + LP — Fatality 2: ¡¡Sorpresa!!

(Cerca) ⇨, ⇨, ⇩ + HP — Fat. de escena: Ventilador de la prisión

(Cerca) ⇨, ⇨, ⇦ + LK — Fat. de escena: Agujas del techo de Goro





Sonya

Alias: Teniente Sonya Blade (nombre real)
Familiares conocidos: Padre: Comandante Herman Blade; madre: Erica Blade; hermano gemelo (fallecido): Daniel Blade
Origen: Austin, Texas, EE.UU.
Ocupación: Teniente del Ejército estadounidense y líder de una unidad de las Fuerzas Especiales.
Datos: Durante su misión, Sonya se une a Liu Kang para ayudar a Raiden, el Dios del Trueno. Tiene que sobrevivir para alertar a su país sobre los peligros creados por Quan Chi.

ARMA: CUCHILLA DE VIENTO

Descripción: Un molinillo con cuchillas afiladas que rotan y un mango negro.

HP (en el aire)	Balanceo ascendente
LP (en el aire)	Balanceo descendente
HP	Uppercut
LP	Balanceo descendente
⇦ + HP	Toque horizontal al pecho
⇦ + LP	Mantener adelante para triturar
Mant. BL	Bloquear con mango

Arma alternativa 1: Cuchillo Ghurka de Kai

Arma alternativa 2: Maza Quan de Chi

MOVIMIENTOS ESPECIALES

⇨, ⇨, LK	Sacar arma
⇩, ⇨, LP	Anillo de energía
⇩ + LP + BL	Agarre con las piernas
⇨, ⇦, HP	Puñetazo de onda
⇦, ⇦, ⇩, HK	Patadas-bicicleta vertical
(Close) BL (In midair)	Llave aérea
⇦, ⇩, ⇨, LK	Patada frontal





KOMBOS

HP, HP, HK, HK, Rueda, LP, Rueda, Patada en salto, Llave aérea	9 Golpes Máx.
HP, HP, HK, HK, Rueda (chocar) LP, Rueda Puñetazo de onda	8 Golpes Máx
HP, HP, HK, HK, Rueda (chocar) LP, Rueda, Patada en salto	8 Golpes Máx.
HP, HP, HK, HK, Rueda (chocar) LP, Rueda, Llave aérea	8 Golpes Máx.
HK, HK, Rueda, HK, Rueda, Puñetazo de onda	8 Golpes Máx.
HP, HK, ⇩ + HP (chocar) HP, Rueda, Patada en salto, Llave aérea	7 Golpes 38%
(Cerca de la esquina) HK, HK, Rueda (chocar) LP, Rueda, Bicicleta	6 Golpes Máx.
HK, HK, Rueda (chocar) LP, Rueda, Anillo de energía	6 Golpes Máx.



HP,HK, HK, Rueda. Patada en salto, Llave aérea	6 Golpes
HK, HK, Rueda, Salto + HP, Llave aérea	5 Golpes

FATALITIES

(Barrido) ⇩, ⇩, ⇩, ⇧ + Correr	Fatality 1: Beso explosivo
Nota: Mant. BL para evitar saltar.	
(Barrido fuera) ⇧, ⇩, ⇩, ⇧ +HK	Fatality 2: Agarrar pierna y desmembrar
(Cerca) ⇩, ⇦, ⇦ + HK	Fatality de escena: Prisión
(Cerca) ⇨, ⇩, ⇨ + HP	Fatality de escena: Estacas del techo en casa de Goro

Goro

Posición: Subjefe
Familiares conocidos: Padre: Rey Gorbak; madre: reina Mai (una de las 7 esposas)
Origen: Kuatan, el 4° plano astral de la Provincia Shokan del mundo exterior
Ocupación: Antiguo Príncipe de Kuatan y Jefe de los Ejércitos Shokan.
Datos: El dragón medio humano se mantuvo como protector de Shang Tsung en el primer torneo. Goro ganó el título Mortal Kombat a manos del Kung Lao original, pero nueve generaciones más tarde lo perdió ante el descendiente de Lao, Liu Kang.

ARMA

Goro no tiene armas propias, pero puede recoger las que sus rivales dejen caer.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

⇨, ⇦, HP	Bola de fuego
⇨, ⇨, ⇦, HK	Pisotón a distancia
⇦, ⇨, ⇩, ⇩, HK	Pisotón terremoto
⇨, ⇨, HP	A dos manos
⇩, ⇩, HP	Súper-uppercut
⇦, ⇨, HK	Patada al pulmón

FATALITIES

Goro carece de Fatalities porque es un subjefe como dios manda, pero lo compensa con unos cuantos movimientos especiales extra.













Noob Saibot

Posición: Desconocida
Familiares conocidos: Ninguno
Origen: Desconocido
Ocupación: Desconocida
Datos: Se saben muy pocas cosas sobre este ninja secreto..

ARMA: SCYTHE

Descripción: Palo largo de madera con una cuchilla pequeña en la punta.

HP (en el aire)	Castaña arriba
LP (en el aire)	Castaña abajo
HP	Castaña arriba
LP	Castaña abajo
⇦ + HP	Castaña horizontal
⇦ + LP	Castaña recta
Mant. BL	Bloquear con arma

MOVIMIENTOS ESPECIALES

⇨, ⇨, HK	Sacar arma
⇩, ⇨, LP (incluso en el aire)	Bola de fuego
(Cerca) BL (en el aire)	Por los aires
⇩, ⇧	Teletransporte

CONTINUACIONES...

BL	Proyección
HP o LP	Puñetazo
HK o LK	Patada

KOMBOS

(Saltar) HP, HK, ⇩ + HP, Bola de fuego	5 Golpes 23%
HP, HK, ⇩ + HP, Bola de fuego	4 Golpes 16%

FATALITIES

(Cerca) ⇨, ⇦, ⇩, ⇩ + HK	Fatality 1: Romper torso
⇦, ⇦, ⇩, ⇦ + HP (justo donde no llega un barrido)	Fatality 2: Cubito de hielo
(Cerca) ⇩, ⇦, ⇦ + HK	Fat. de escena: Ventilador de la prisión
Nota: Mant. BL para no saltar.	
(Cerca) ⇨, ⇩, ⇨ + HK	Fat. de escena: Agujas del techo de la chabola de Goro

LIBRO DE RUTA

Editor: JVC
Distribuidor: Virgin
Precio: 8.990 pesetas

2 JUGADORES
DUAL SHOCK™
TARJETA DE MEMORIA 1 BLOQUE

VICTORY BOXING 2

Así que quieres ser boxeador, ¿eh? ¿Y por qué exponerte a que te hagan una cara nueva si gracias a nosotros puedes ganar todos los combates sin pasar por el gimnasio? Presta atención a esta guía y prepárate para marcar paquete.

TRUQUILLOS



1. Las combinaciones de puñetazos son la clave para lograr una victoria. Detén al otro púgil mediante un golpe fácil y luego avasállalo con una buena somanta de mamporros. No olvides combinar y mezclar diversos puñetazos, ya que si utilizas todo el rato el mismo ataque, el otro reaccionará.

2. Apretando ⇧ o ⇩ mientras le pegas un puñetazo puedes encajar un gancho rodeando la guardia del contrincante. Estos golpes son más lentos que los puñetazos normales pero tienen la ventaja de que pillan al oponente por sorpresa. Úsalos para desarmar a un púgil defensivo antes de entrar a matar.



3. Usa golpes rápidos al cuerpo para rebajar la barra de vida del contrincante. Esto no sólo reducirá la fuerza de sus puñetazos sino que además hará que resulte más fácil de noquear. Además, un oponente con poca vida bloqueará su cuerpo de forma instintiva y dejará descubierta su jeta expuesta exponiéndose a un KO.

4. El puñetazo más importante es el que tira al rival a la lona. Si le colocas un golpe potente, el tipo tardará más en reponerse. Si se trata de un puñetazo asesino, entonces sí que el pobrecillo ya no tiene ninguna posibilidad de levantarse.



JUNK TOWN

PEE-KA-BOO

Se trata de un estilo defensivo que va muy bien para los principiantes, ya que consiste en cubrirse la cara con las dos manos cuando no se está atacando. Lo que le falta en velocidad lo gana en fuerza. Úsalo para abordar al contrincante y propinarle unos cuantos puñetazos seguidos.



DETROIT

En este estilo de ataque el brazo izquierdo se deja abajo y el boxeador se basa en la agilidad para fintar los puñetazos. Estos boxeadores y boxeadoras son rápidos y de pegada larga, pero les falta fuerza, por lo que se trata de un estilo adecuado para púgiles más bien avanzados. La técnica más recomendada consiste en golpear y retirarse para mantener la distancia.

ABIERTO

Un término medio entre los dos estilos anteriores, con un buen equilibrio entre defensa y ataque. Por consiguiente, se trata de un estilo adecuado para jugadores con un nivel intermedio, ya que permite hacer un combate decente.

PUÑETAZOS BÁSICOS



De entrada, daremos por supuesto que tu personaje es diestro; en caso de que sea zurdo, lo único que tienes que hacer es invertir las direcciones izquierda/derecha.

AL CUERPO..............................✕

Toque rápido....Puñetazo con la izquierda
Toque doble.......Primero con la izquierda y luego con la derecha
Toque cuádruple.................Combinación izquierda/derecha/izquierda/derecha
Tu personaje ignorará las combinaciones de más de 5 botones

A LA CABEZA.........................○

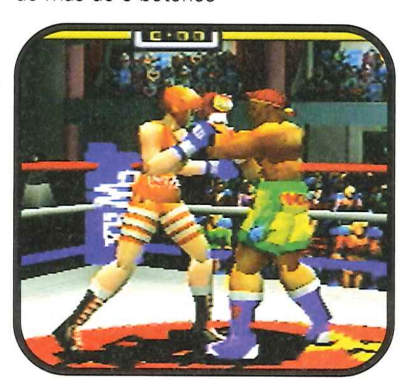
Toque rápido..................Con la izquierda
Toque doble.......Primero con la izquierda y después con la derecha
Toque triple........................Combinación izquierda/derecha/izquierda
Toque cuádruple................Combinación izquierda/derecha/izquierda/derecha
Tu personaje soportará sin inmutarse un mínimo de 5 toques

COMBOS

Combinando los puñetazos con las direcciones es posible lanzar rectos y ganchos. Lo que no es posible, a diferencia de lo que ocurre con los puñetazos básicos anteriormente descritos, es colocar varios golpes seguidos.

⇧ + ○ Gancho izquierdo recto a la cabeza
⇩ + ○ Gancho derecho rodeando la cabeza
⇧ + ✕ Gancho izquierdo recto al costado
⇩ + ✕ Gancho derecho al costado











MARCADORES

MARCADOR DE AGUANTE (GUTS)

La barra de energía de arriba es la que indica el estado del boxeador (o los daños que ha sufrido su cerebro). Representa la consciencia del púgil (si no su inteligencia, directamente). El marcador va disminuyendo a base de recibir toques en la cabeza. Cuando esté bajo, a los puñetazos del boxeador serán poco precisos, o sea que mejor que te mantengas en los bordes del ring hasta que se haya restaurado mínimamente. Si a un boxeador que ya la tiene a cero le dan en la cabeza, se caerá al suelo y tendrá que levantarse antes de que acaben de contar hasta 10. Esto puede resultar peligroso cuando además tu marcador de vida está bajo, así que cúbrete bien la cabeza y espera a que suene la campana.

MARCADOR DE VIDA

Es la más vital de las barras, como su propio nombre indica. Esta línea amarilla se reduce a base de puñetazos en el abdomen y siendo noqueado. Si la barra está baja, al marcador de aguante le costará más reponerse. El indicador de vida sólo se restablece al final de cada round, o sea que ojito con esos golpes bajos. Si un boxeador besa la lona cuando tiene bajo el marcador de vida, lo más seguro es que no se vuelva a levantar.

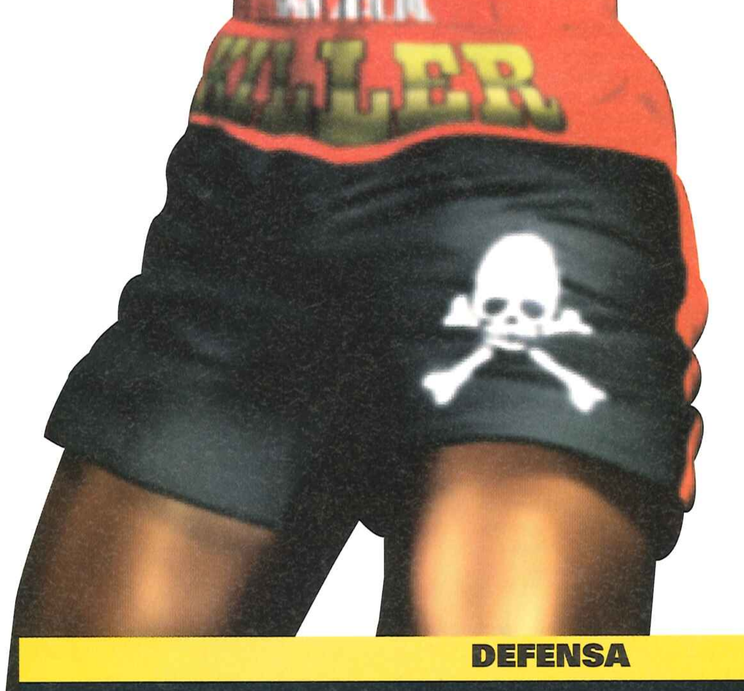
Una buena táctica contra los púgiles grandotes consiste en comenzar por ablandarlos con unos cuantos jabs en el abdomen.

MARCADOR DE NOQUEO

Cuando un boxeador cae al suelo aparece el indicador de noqueo. Presiona todos los botones del pad como un poseso para que levante cabeza. Si el marcador de vida del púgil en cuestión está baja, esta barra tardará en reponerse, lo que incrementa las posibilidades de noqueo.

Concéntrate en los golpes a la cabeza cuando la vida de tu contrincante esté bajando para hacerle oler la lona.





PUÑETAZO ASESINO

Tras recuperarse de un KO, el boxeador adquiere un puñetazo asesino, que es básicamente un arma para darle la vuelta a la tortilla si tu boxeador está a punto de cascar (¡o si el jugador de la CPU busca una victoria fácil!).



Los puñetazos asesinos se usan al lanzar un puñetazo especial, que entonces infiere el doble de daño que un puñetazo normal y puede provocar un noqueo instantáneo si consigue tumbar al contrincante.

Espera a que tu boxeador tenga al menos tres puñetazos asesinos y entonces úsalos muy seguidos para producir un final espectacular.

DEFENSA

Naturalmente, la mejor manera de evitar un ataque es guardar las distancias entre tú y tu contrincante. Pero, por desgracia, esta estrategia no te permite obtener ningún tipo de éxito en los ataques. La mayoría de púgiles atacan según un patrón de movimientos; intenta aprenderte el de cada uno en los primeros rounds y pronto podrás anticiparte y saber si te interesa más un golpe alto o uno bajo para derrotarle.

Apretando ⇨⇨ en el pad es posible agacharse para esquivar los puñetazos del otro y propinarle su merecido. Este movimiento resulta especialmente útil si el contrincante es un boxeador estilo Detroit.

Asegúrate siempre de que tu púgil tiene espacio suficiente para maniobrar, ya que así evitarás que los púgiles más ágiles te coloquen puñetazos por el costado, donde no puedes bloquearlos. Si te acorralan contra las cuerdas, dale por abajo tan rápido como puedas para poder volver a una esquina neutral y entrar en combate de nuevo desde allí.







CAMPEONATO DEL MUNDO

SONNY LISTER
RÁNKING: CAMPEÓN DEL MUNDO
ESTILO: ABIERTO
Sonny es la madre de todos los cabrones. Tiene una gran resistencia y un marcador de vida que, sencillamente, no se resiente. Juega con los pies para rodear su guardia e irlo desgastando. Prueba a colocarle unos cuantos puñetazos asesinos cuando se acerque a ti, ya que con la cabeza agachada es muy vulnerable.

IVAN BANE
RÁNKING: UNO
ESTILO: DETROIT
El relámpago latino no es gran cosa en defensa, pero entra rápido y antes de retirarse se marca un par de combos. Intenta aprovecharte de su mala defensa: espera hasta que se disponga a hacer un combo y, cuando se esté retirando, ve hacia él y 'enséñale' uno de los tuyos.

CAROL ANN BANTAM
RÁNKING: DOS
ESTILO: PEE-KA-BOO
Esta guerrera criatura es una especialista en golpes corporales. Sus puñetazos asesinos restan bastante energía. Tiene la mala costumbre de abalanzarse con un puñetazo certero en la manga, lo que puede ser aprovechado por un jugador astuto: espera a que se prepare una embestida y entonces golpea rápidamente los botones de puñetazos para frenar su avance.

HENRY 'SLATE' DYSON
RÁNKING: TRES
ESTILO: ABIERTO
Dyson es otro boxeador que lucha bien bajo presión. Para empezar, sólo lanza unos cuantos puñetazos al tuntún para ver cómo reacciona el contrincante. Sin embargo, si le haces caer se levantará hecho una fiera y se lanzará sobre ti como un toro salvaje. Si consigues tumbarlo, procura que no se pueda levantar.

MIKE SELDON
RÁNKING: CUATRO
ESTILO: ABIERTO
Mike Seldon, alias Sr. Durabilidad, tiene la resistencia de un oso. Tiene constantemente la guardia alta y se abre en contadas ocasiones, por lo que no ofrece mucha opción a darle. Su gran resistencia significa que no es fácil noquearlo, así que prepárate para guardar las distancias. Limítate a encajar golpes fáciles, que te darán puntos al final del combate.

JAMES 'HURRICANE' GALE
RÁNKING: CINCO
ESTILO: DETROIT
El mejor sitio en el que se puede estar cuando hay un huracán es justo en medio de él, así que ¡manténte cerca! El Huracán es un especialista en puñetazos asesinos. Si le noqueas volverá con un golpe de noqueo brutal. Desbarata su barra de vida con golpes de desgaste y intenta el noqueo sólo cuando estés seguro de que no se recuperará.

AIDAN MINTER
RÁNKING: SEIS
ESTILO: PEE-KA-BOO
Aidan desconoce el significado de la palabra "guardia". Utiliza constantes ataques y juegos de pies superrápidos para conseguir noqueos rápidos. Y ahí reside su principal debilidad. Si llevas un boxeador rápido intenta ganarle a base de cantidad; si no, mantén la calma y procura pillarle con la guardia baja con un puñetazo especial.

PEKOLA CHOKOLA
RÁNKING: SIETE
ESTILO: DETROIT
Este pequeño encanto se mueve por el cuadrilátero cual Muhamad Alí. Mantendrá una buena distancia entre ella y su contrincante a la espera de una posición de ventaja. Cuando el otro jugador se le acerca, Pekola le esquivará y le atacará por un costado. Acorrálala contra las cuerdas y pronto escupirá los dientes.

MARVIN WOODS
RÁNKING: OCHO
ESTILO: PEE-KA-BOO
Lento pero firme, así es Marvin. Puede encajar los peores puñetazos sin perder la sonrisa. Se encuentra cómodo sentado y esperando a que el jugador cometa un error antes de entrar con un golpe victorioso. La mejor manera de tocarle es abordarlo por un lado y colocarle unos combos; es tan lento de reacciones que ni siquiera te verá venir.

LEON MOORER
RÁNKING: NUEVE
ESTILO: ABIERTO
Leon es tan rápido como preciso. Es capaz de parar la mayoría de ataques gracias a sus rápidos ganchos y dejar a tu boxeador tirado en la lona. Leon está muy orgulloso de su cara bonita, por lo que siempre prefiere protegerse el rostro que el cuerpo. Aprovéchate de esta debilidad y gánale a base de puñetazos corporales.

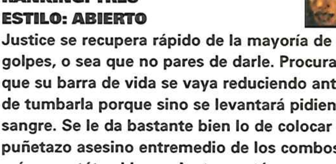
PAUL WISEMAN
RÁNKING: DIEZ
ESTILO: PEE-KA-BOO
Incluso entre los boxeadores, Paul destaca por ser una bestia parda. Utiliza ataques seguidos y uppercuts certeros para compensar su falta de habilidad en defensa. Intenta mantenerlo lejos a base de golpes; si se acerca, aguanta sus ataques y, cuando ya no le quede aire, podrás colocarle unos cuantos y potentes puñetazos.

CAMPEONATO NACIONAL

DOMINIC 'DIAMOND' DURAN
TÍTULO: CAMPEÓN NACIONAL
ESTILO: DETROIT
Dominic es capaz de mantener a raya a la mayoría de boxeadores gracias a su largo alcance y sus potentes puñetazos. Lo que le falta es resistencia, o sea que procura esperar a que se agote. Utiliza unos cuantos puñetazos para mantenerlo en ascuas y con la guardia alta hasta el tercer round y entonces dale alto y rápido. Si todo sale según lo planeado, no se resistirá.

MELDERICK MANSON
RÁNKING: UNO
ESTILO: PEE-KA-BOO
Si Manson se te acerca, procura tener una buena guardia porque sus puñetazos pueden tumbar muros. La principal debilidad de Manson es su vista, o sea que maniobra a distancia y abalánzate sobre él con un buen combo. Si haces esto unas cuantas veces y deberías ganar a puntos sin ni siquiera tener que poner a tu púgil en peligro.

LENNOX HEDGES
RÁNKING: DOS
ESTILO: DETROIT
Lennox es un veterano de la escuela callejera de boxeo. Golpea desde atrás y se vuelve a retirar sin darte tiempo a responder. Acorralarle y llevarle a una esquina puede resultar bastante difícil, pero es la única manera de derrotar a este púgil bracilargo. Aguántalo en la esquina y remátale con unos cuantos golpes muy seguidos.



JUSTICE 'IVANA' RYAN
RÁNKING: TRES
ESTILO: ABIERTO
Justice se recupera rápido de la mayoría de golpes, o sea que no pares de darle. Procura que su barra de vida se vaya reduciendo antes de tumbarla porque sino se levantará pidiendo sangre. Se le da bastante bien lo de colocar un puñetazo asesino entremedio de los combos, así que estáte al loro mientras estás en guardia.





DAVE 'THE ANIMAL' PERRY
RÁNKING: CUATRO
ESTILO: ABIERTO
Golpea como un marica. Si el señor Perry es un animal, nosotros somos Alaska y los Pegamoides. Usa cualquier tanda de puñetazos para hacer que esta pobre florecilla se arrastre por la lona una y otra vez. Llegará un momento en el que ya no se levantará, pero incluso si consigue llegar al final del combate, seguro que le ganas a puntos.

DON BROWN
RÁNKING: CINCO
ESTILO: PEE-KA-BOO
El Sr. Brown dispone de algunos ataques potentillos, y los usará para arrinconarte en una esquina y propinarte el golpe de gracia. Intenta colocarte detrás de él y pillarlo con la guardia baja. Aprovéchate de su falta de velocidad y utiliza puñetazos rápidos para arruinar su barra de vida antes de rodearle y encajarle un golpe de noqueo por el costado.

PAC NILE
RÁNKING: SEIS
ESTILO: PEE-KA-BOO
Usa puñetazos largos y fintas rápidas para despistar a este boxeador. Cuanto más rápido te muevas, más luchará él por mantenerse a la altura, y más fácil resultará pillarle con la guardia baja. No te quedes quieto durante mucho rato Nile o podrás ser víctima de uno de sus combos rompe-guardias.

ROB WHITE
RÁNKING: SIETE
ESTILO: PEE-KA-BOO
Al Sr. White le gustan las distancias. Normalmente intentar dar el máximo de golpes para hinchar su marcador de puntos. Procura pillarle por sorpresa con unos cuantos golpes al cuerpo con el fin de disminuir su barra de vida. Si esto no funciona, sigue pegándole puñetazos en la cabeza para vencerle por puntos.

SAM KENNEDY
RÁNKING: OCHO
ESTILO: ABIERTO
Éste es un culo de mal asiento. Intentará esquivar tu guardia invariablemente y dejarte por los suelos con un buen gancho traidor. También combinará ataques altos y bajos para dificultar que el contrincante se proteja. Busca una buena posición para atacarle desde fuera y su pobre guardia sucumbirá.

EUSEBIO 'CAESAR' PEDROZA
RÁNKING: NUEVE
ESTILO: PEE-KA-BOO
La mejor arma de Pedroza es su constancia. Atacará a saco y con directos hasta el último round. Sus puñetazos permanentes hacen que todos sus contrincantes se oculten todo el rato. Concéntrate en darle en las tripas en cuanto haya lanzado él unos cuantos golpes. Él continuará atacando incluso con la energía baja, así que mantén la intensidad.

JOHN SMITH
RÁNKING: DIEZ
ESTILO: ABIERTO
John Smith pelea sin trucos: Sólo pega en contraataque, por lo que resulta difícil dejarle fuera de juego a base de golpes directos en la cabeza. La mejor forma de tumbarle consiste en esperar a que él se adelante y entonces encajarle unos cuantos puñetazos asesinos. Si aguanta, usa puñetazos sueltos para que se arrodille ante ti.

CAMPEONATO LOCAL

JIMMY 'TURBO' JACSON
RÁNKING: CAMPEÓN LOCAL
ESTILO: PEE-KA-BOO
'Turbo' es más resbaladizo que una anguila engrasada. Esquivará y escapará a tus ataques una y otra vez. Siempre intenta fintar al contrincante para repartir unos cuantos golpes de nuca ilegales. Ciérralo y llévale contra las cuerdas; en cuanto te pegues a él, estará acabado.

RICK TIGER
TÍTULO: UNO
ESTILO: PEE-KA-BOO
La mejor arma de Rick es una resistencia a prueba de bombas. Aguantará un ataque sin pausa recobrándose rápidamente de la mayoría de noqueos. Usa golpes rápidos para romper sus ataques y desorientarle. Siempre se retira para esperar a que suene la campana al final del round, o sea que asegúrate de que has puntuado algo para cuando llegue el momento.

SWEET 'SUGAR' WINSTON
RÁNKING: DOS
ESTILO: PEE-KA-BOO
Se trata de otro púgil rápido con una guardia pobre. A veces puede pillarte con una ráfaga de puñetazos certeros. Corre directo hacia él y cébate con los puñetazos. Quizá en algún momento se canse de recibir palos y se decida a contraatacar. Tú sigue dándole y la mayoría de veces no podrá evitarlos.

JIMMY 'DROPDEAD' DOUGLAS
RÁNKING: TRES
ESTILO: DETROIT
Este boxeador empieza el juego como un púgil bastante humilde, pero si entra en uno de los cuatro primeros puestos de la liga comenzará a desarrollar suficientes habilidades como para ponerte en un aprieto. Derrótale tan pronto como puedas para mandarle a la cola del ránking. Una vez que Jimmy ocupe el lugar que le toca, estará lo bastante ocupado intentado levantar la cabeza como para que te dé problemas.

JULIANA VAN HORNE
RÁNKING: CUATRO
ESTILO: DETROIT
Probablemente, la boxeadora más rápida del ring. Van Horne puede vencer a la mayoría de los contrincantes a base de hacer un combo tras otro sin darles opción a responder. Sin embargo, no aguanta mucho, así que arrincónala en una esquina y pégale un carnoso puñetazo en... ¡tú mismo! Esto debería dejarla definitivamente KO.

BENNY 'BULLIT' BASS
RÁNKING: CINCO
ESTILO: PEE-KA-BOO
Benny le hace honor a su sobrenombre 'Bullit', que significa NNNN. Si te da en el lugar adecuado, adiós muy buenas. Procura mantener la guardia alta todo el rato y lanzar los puñetazos desde la distancia. Si te acercas demasiado, Bullit es capaz de darte el toque de gracia sin que te enteres. Manténte alejado, pues.

ALEXA ARGUELLO
RÁNKING: SEIS
ESTILO: ABIERTO
Gracias a su gran alcance y su potente derechazo, Alexa tiene la capacidad y la paciencia de esperar a que el contrincante cometa un error para pasar ella al ataque. Acribíllala a puñetazos desde el principio y pronto sucumbirá. No dejes que se aleje demasiado o contraatacará con unos cuantos golpes bajos.

DUKE JEFFRA
RÁNKING: SIETE
ESTILO: ABIERTO
Duke es el púgil más cutre de todo el juego. Es un fistro total, o sea que te lo puedes cargar casi siempre en el primer round. Sin embargo, en lugar de ir a por un noqueo rápido, deberías aprovecharte de él para practicar tus combos y movimientos especiales. Como boxeador es un cero a la izquierda, pero ¡como saco no tiene rival!

PERSONAJES SECRETOS

JACKAL
ESTILO: ABIERTO
¡Vuelve el rey! Tras cinco años de retiro en las playas de Tahití su cuenta bancaria se estaba quedando algo esmirriada, así que ha decidido volver a por más pasta. Jackal se toma su tiempo ante una buena guardia, pero en los últimos segundos del round se marca un combo mortal y listo. Aprovecha su estilo abierto para colocarle puñetazos rápidos.

BRUCE JONES
ESTILO: ABIERTO
Jones es todo un tipejo, muy juguetón con los pies, rápido y duro de pelar. Tiene una gran resistencia, por lo que sus puñetazos mantienen su potencia hasta el último momento. Usa movimientos rápidos para acorralarlo contra las cuerdas y acribillalo a golpes. Ojo con sus puñetazos rompe-guardias porque en cuanto se ve en una esquina los suelta y se queda tan ancho.

FAT VINNY FATONI
ESTILO: PEE-KA-BOO
Éste es uno de los líderes de la liga. Posee un buen puñetazo, o sea que con él no hagas el primavera. Cuando un golpe le pilla, suele despacharse a gusto. Ve directamente a por el puñetazo asesino y manténlo bloqueado con unas cuantas combinaciones. Si te noquea, respóndele con un asesino; quizá no funcione, pero es tu única oportunidad.

OLD SONNY LISTER
ESTILO: ABIERTO
Buena agilidad y una potencia razonable son las recompensas de la edad, y el Sr. Lister no es una excepción. Se toma su tiempo y estudia bien los objetivos antes de entrar a matar con golpes fuertes. Esta aproximación lenta pero firme se puede contrarrestar a base de darle muchos puñetazos seguidos. Así, cada vez que baja la guardia para golpear, recibirá algún toque.



JUNK TOWN

Durante el modo Entrentamiento/Trainer, tu preparador te enseñará un puñetazo especial cada vez que consigas un título. Estos movimientos se pueden usar conjuntamente con un puñetazo asesino para conseguir noqueos rápidos.

ESTILO DETROIT
1. Manda'o demoledor................R1
Da un puñetazo desde una ligera distancia y tu contrincante irá a parar al principio del combate.
2. Hacha afilada...........................R2
Pégale desde encima de la cabeza. Para colocarlo debes hacerlo desde el punto muerto de tu contrincante.
3. Flecha mortal.....................⇦+R1
Acércate aprovechando un rebote. Arranca con impulso y lanza el puñetazo.

DETROIT (A) (HEDGES)
4. Salto del tigre...................⇨+R2
Hazlo entrando con el pie izquierdo. Salta lo más lejos que puedas hacia el pecho de tu contrincante.
5. Ancla en espiral.................⇨+R1
Desmonta la guardia de tu oponente usando tu propio cuerpo como palanca.

DETROIT (B) (HORNE)
4. Traidor................................⇧+R1
Para que tenga el máximo efecto hazlo justo cuando tu contrincante te esté pegando un puñetazo. Ve por el lado muerto del oponente y despáchate a gusto.
5. Arrebato
Ve directamente a por un golpe en la cabeza, como si lanzaras un ladrillo por la ventana (te haces la idea, ¿no?).

ESTILO ABIERTO
1. Aperitivo..................................R1
Es la mejor forma de que tu contrincante reciba desde el principio. Apúntale a la cara y dispara desde abajo con un ligero ángulo.
2. Géiser violento........................R2
Un golpe potente desde una posición baja.
3. Nudillos fuera..............L1/L2, R1
Apunta a la cara y pega desde una posición agachada.

ABIERTO (A) (PERRY)
4. Guantazo lateral................ ⇧+R2
Dale por el costado a tu contrincante desde una posición baja.
5. Tornillo atontador..............⇨+R1
Pégale con un giro. ¡Le dolerá más que una resaca!

ABIERTO (B) (ARGUELLO)
4. Arañazo de lince................⇦+R1
Un fantástico golpe hacia abajo
5. Paso moderado..................⇨+R1
Hazlo desde a ras del suelo y luego intenta volver a romperle la guardia al rival con este mismo golpe.

ABIERTO (C) (DYSON)
4. "¡Chúpate esa!"................⇨+R2
Dobla tu cuerpo y lánzalo.
5. Ikazuchi Otoshi (o sea, "quita que voy").................................⇨+R1
Llévate por delante la guardia y lo que haga falta.

PEE-KA -BOO UNIVERSAL
1. El misil de la rana.....................R1
Coge impulso y suelta este golpe en el momento de saltar. Una buena forma de que tu contrincante pille nada más empezar.
2. La chaqueta metálica..............R2
Un golpe traidor procedente del punto muerto. Dalo al mismo tiempo que saltas hacia delante.
3. Vengador ascendente.............R2
Usa el rebote y coloca este pedazo de mamporro. Salta ligeramente hacia delante, agachándote y dando el puñetazo.

PEE-KA-BOO (A) MANSON
4. Nitro doble...................⇨+R2, R2
Como entrante, sírvelo mientras das un paso. A continuación, el chef un buen gancho como acompañamiento.
5. Impacto Magnum..............⇦+R2
Gira el tronco, da un paso y golpea fuerte. Cárgate la guardia si puedes.

PEE-KA-BOO (B) BROWN
4. Aliento de dragón ⇨+R2, R2
Dale fuerza al puñetazo, da un paso y lánzalo. Es un derechazo, así que controla tu posición entre las 12 cuerdas.
5. ¡Péndulo va!........................⇦+R2
Pega este puñetazo haciendo rotar tu brazo como un péndulo. Con éste te cargarás la guardia.

PEE-KA-BOO (C) (WOODS)
4. Oni-Musou..........................⇨+R1
Pon un pie delante y da el puñetazo en diagonal.
5. Tengu Zuki......................⇨⇨+R2
Salta con carrerilla, agáchate y golpea. Con éste también te saltas la guardia.

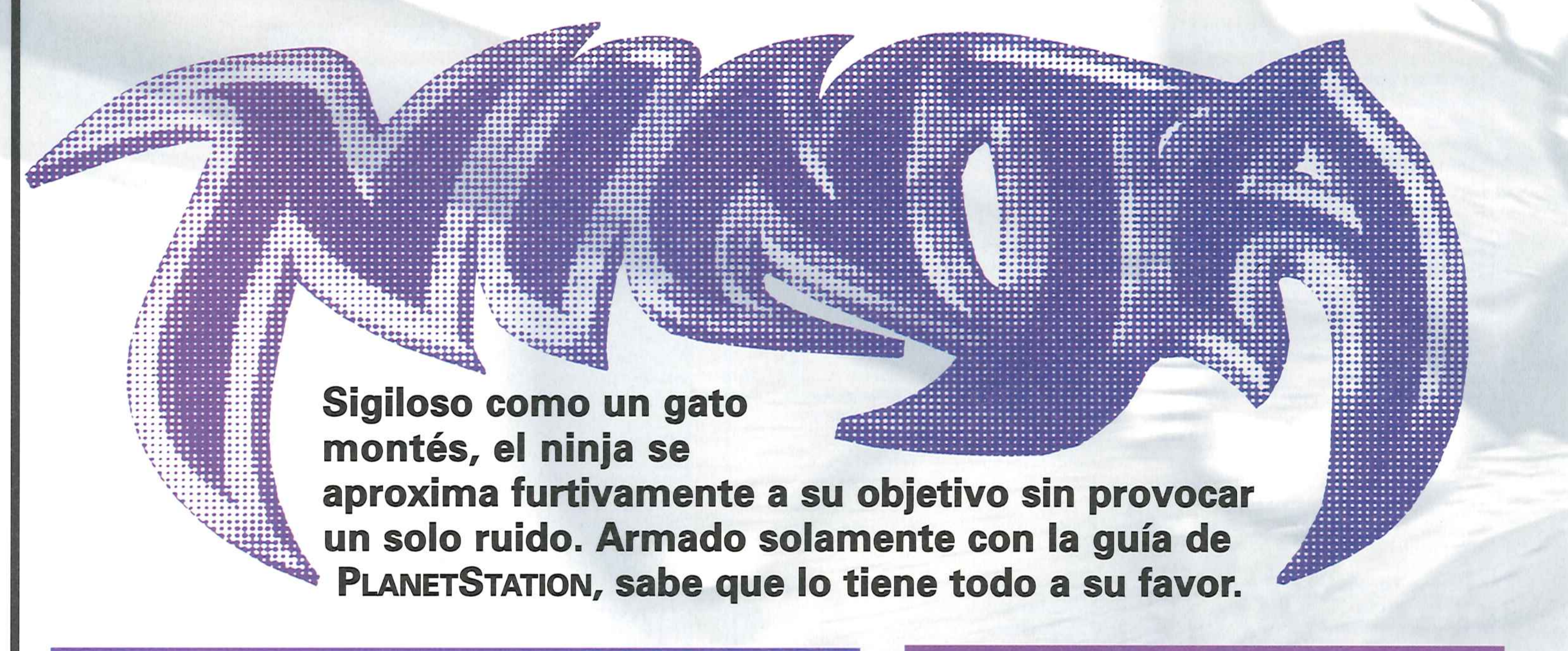


LIBRO DE RUTA

Editor:	Core
Distribuidor:	Proein
Precio:	7.990 pesetas

1 JUGADOR

TARJETA DE MEMORIA 1 BLOQUE



Sigiloso como un gato montés, el ninja se aproxima furtivamente a su objetivo sin provocar un solo ruido. Armado solamente con la guía de PLANETSTATION, sabe que lo tiene todo a su favor.

NIVEL 1.1: EL BOSQUE

Abre los tres cofres que tienes a la derecha y recoge el dinero y los puntos. Avanza hacia el fuego de campamento y comienza a matar a los campesinos con el shuriken de Kurosawa. Cuando hayas acabado llegarán refuerzos a través del bosque. Si te los cargas aparecerá un cofre en el que encontrarás la llave para abrir las puertas. Coge la pasta y sigue el sendero. Examina los dos cofres que hay a la derecha y verás una copa de la vida. Cuando Kurosawa se acerque a los troncos le atacarán varios leñadores. Utiliza patadas y shurikens para mantenerlos a raya. Una vez despachados, aparecerá un cofre más. Quédate con la llave que hay dentro y ve hacia la siguiente puerta.

¡TRONCO VA!

En esta sección conocerás a más campesinos y leñadores que querrán hacerte picadillo. Cuando hayan pasado a mejor vida, toma la curva con mucho cuidado porque hay unas cuantas trampas para osos y, cerca de ellas, una cuchilla rotatoria. Salta la cuchilla y examina los cofres para recibir dinero y puntos. Baja corriendo la pendiente y salta sobre los hoyos. Es importante que no te quedes quieto, porque comenzarán a caer troncos rodando y si pillan a Kurosawa le dejarán hecho un cisco. Cuando hayas dejado atrás los dos hoyos, el tronco se detendrá.









HABILIDADES ESPECIALES

Movimiento indetectable

Por medio de su movimiento indetectable especial, el ninja puede acercarse sigilosamente a sus enemigos y liquidarlos al más puro estilo del asesino profesional. Esta habilidad es útil para enfrentarse a los jefes de final de nivel, ya que sus potentes ataques se quedan en nada cuando van dirigidos a un enemigo invisible.

Magia

Al ser un ninja mítico, Kurosawa dispone de ciertos poderes mágicos cuya potencia puede cargarse al máximo recogiendo los pergaminos sagrados que están ocultos por el mapa. La magia resulta útil contra grupos de enemigos, pero lo mejor es guardarla para los jefes de final de nivel.

Shuriken

Estas cuchillas voladoras son el mejor medio para eliminar a un enemigo a distancia, y Kurosawa dispone de un número ilimitado de ellas. Resultan especialmente eficaces contra los enemigos que no van acorazados y los pergaminos sagrados potencian su efecto.

Bujutsu

Cuando falle todo lo demás, Kurosawa recurrirá a sus conocimientos especiales para ninjas desarmados. Si encuentra un arma, por supuesto, podrá infligir mayores daños a sus contrincantes. Al igual que sucede con los demás tipos de ataque, los pergaminos sagrados intensifican la potencia del bujutsu.









EN LO ALTO

Unas mujeres campesinas están bloqueando el puente. Manténte lejos de sus patadas mortíferas y abátelas con unos cuantos cuchillazos. En cuanto comiences a cruzar el puente, te atacarán más campesinos. Por suerte, vendrán de uno en uno y podrás hacer de *serial killer* a patada limpia. Al llegar al final del puente, sin embargo, los nativos intentarán practicarle un piercing masivo a Kurosawa a base de lanzas. A la que oigas que empiezan a silbar por el aire, salta para esquivarlas. Cuando se acabe la lluvia de lanzas, recoge la copa de la vida que hay en el cofre y baja por la cuesta de la izquierda.

TRAMPA MORTAL

En la cuesta saltarán unas cuantas cuchillas con el noble objetivo de cortar en rodajitas a Kurosawa, con que ¡hala, a saltar se ha dicho! Espera a que la primera cuchilla haya pasado y luego salta por encima de las dos siguientes. Derrota a los enemigos que aparecerán cuando acabes de bajar la colina y lucha contra las campesinas que también te atacarán. Esquiva las trampas para osos que hay frente al cofre y ábrelo para conseguir algo de pasta.



AGUA Y ARENA

Déjate caer al agua y gira a la derecha. Usa los shurikens contra el cangrejo y continúa. Quédate en la parte menos profunda del agua y sigue el banco de arena hasta la segunda curva. Allí sal del agua y avanza hasta la roca móvil, con cuidado de evitar las pirañas que hay a ambos lados del banco. Cruza la plataforma móvil y ve a la izquierda. Ignora la primera encrucijada y salta sobre los bancos de arena. Cuando Kurosawa llegue al camino que va a tierra firme, continúa por el banco de arena hasta llegar a una cascada: detrás de ella hay otro cofre que tiene un pergamino sagrado. Cuando lo hayas cogido, sube al banco de arena para dirigirte a tierra firme.





EL FUEGO DE SAN ELMO

Al salir del río, un grupo de ninjas te cerrará el paso. Están equipados con shurikens, o sea que busca el cuerpo a cuerpo para liquidarles. Cuando hayas despachado a la primera oleada, ve a la derecha y entra en el campamento. No dejarán de llover lanzas, así que no pares de correr. Examina el cofre de la izquierda para conseguir un cáliz de salud y pasa del de la derecha, que está repleto de explosivos.

Vuelve al camino y entra en el campamento de la derecha, donde encontrarás un cofre con dinerito. Vuelve al camino principal y ten cuidado con las chispas de fuego azul que irás viendo, porque indican dónde está a punto de caer un rayo. Esquivar los relámpagos se vuelve más difícil luego, cuando desde los arbustos salten varios ninjas a presentar batalla.

Examina el segundo cofre de los árboles y encontrarás una katana con la que podrás cargarte a sablazos a los campesinos que hay junto al fuego. Cuando no quede ninguno aparecerá una nueva llave.



AL MONTE

Ignora el cofre que hay junto al sendero porque sólo contiene veneno y sigue por el camino. Entra en el área secreta que hay al Sur de los troncos rodantes y recoge la poción que hay dentro del cofre. Cuando llegues a los troncos espera a que pasen antes de subir al monte que hay al otro lado. Luego llegarás a la isla y podrás grabar la partida. Sigue recto y tírate desde lo alto. Lucha contra los campesinos y continúa avanzando. Cárgate a los ninjas que hay frente a la cascada y luego salta sobre la plataforma móvil para recoger la llave en el otro extremo de la cascada.

Ahora vuelve al punto de grabación y elimina a los ninjas que verás a la izquierda. Anda con cuidado en el bosque, ya que tendrás que esquivar los árboles que caerán. Cuando se desplome el último árbol te atacarán dos leñadores bastante fieros. Si les derrotas podrás abrir la puerta siguiente y prepararte para conocer al jefe.



DRAGOIDE

Cuando el dragón se deje caer por ahí, gasta toda la magia que te quede para rebajar todo lo que puedas su energía y luego acaba con él a base de shurikens. De vez en cuando, el Dragoid escupirá llamas azules contra tu Kurosawa. Cuando mueva atrás la cabeza para hacerlo, corre hacia su retaguardia para salvarte de la quema.





NINJUTSU

El arte del ninjutsu es calificado a menudo como el "arte de los tramposos" por los luchadores de otras disciplinas marciales. En realidad, es el arte de conseguir la victoria... por cualquier medio necesario.



AIRE
Utiliza el botón de salto a tu antojo para escapar de los grupos de enemigos. Recuerda que el ninja puede soltar puñetazos y patadas desde el aire, a diferencia de sus enemigos.

TIERRA
Cuando te enfrentes a enemigos desarmados usa siempre el shuriken. Así evitarás que se acerquen y te propinen una somanta de puñetazos.

AGUA
Al entrar en cuerpo a cuerpo con un adversario, arrincónale contra un río o arroyo. Con un buen ataque, saldrá volando hacia el agua y desaparecerá de tu vida.

FUEGO
Utiliza magia de nivel uno para derrotar a un grupo de enemigos si te encuentras rodeado. Las cuchillas no son muy eficaces, pero te proporcionarán cierto alivio.

VACÍO
Si tu ninja está a punto de morir, utiliza todos sus recursos para mantenerle vivo. Si muere perderá todos los objetos y propiedades mágicas que haya cosechado en la partida, así que no tiene mucho sentido dejar que se los lleve a la tumba.



Cuando Kurosawa se acerque a los pilares, éstos se desplomarán sobre el suelo.

Fíjate en cómo ataca la planta gigante para calcular con precisión cuándo tienes que pasar corriendo junto a ella.



Cuando los esqueletos han perdido las piernas, puedes saltar sobre sus cráneos para acabar con ellos.

Dispara a la lápida para destruir las cajas que bloquean el paso.

NIVEL 1.2: EL CEMENTERIO

Avanza lentamente y los pilares de al lado se desmoronarán. Cuando se acabe el *sketch* de las columnitas, mira el cofre de la derecha y conseguirás unas monedas. Sube los escalones, pasa la planta y abre los dos cofres que hay al Norte. Recoge el pergamino sagrado y las monedas y continúa hacia el Norte. Entra en el patio y elimina a los dos demonios. Las tumbas del Norte se abrirán y empezarán a salir esqueletos a por ti. Acaba con ellos lanzando shurikens y pisotéales la cabeza cuando vayan arrastrándose hacia tu ninja.

Una vez destruidos todos los monstruitos de este área, sube por los escalones de la derecha y sigue el pasillo a la izquierda. Mata a los dos demonios que verás allí y esquiva las estacas que salen del cemento. Llévate la llave del cofre y vuelve a la planta.

LÁPIDA

Abre la puerta de la izquierda y entra en el cementerio. Tendrás que matar a dos demonios y a unos cuantos esqueletos, y luego podrás examinar la lápida que hay cerca de las cajas. Dispara sobre la piedra y se abrirán las cajas. Recoge la llave de oro debajo de la torre de vigilancia y sal rápidamente de un salto.





La torre comenzará a disparar bolas mortíferas de energía contra ti, así que pilla todo lo que puedas y lárgate rápido.

NO-MUERTOS

Cárgate a los ninjas resucitados que montan guardia junto a la pagoda y pasa por el puente de la izquierda. Corre porque las garras del puente se alzarán y, si te despistas, no lo pasarás demasiado bien. Destruye las fuerzas no-muertas que hay en el área por debajo del cofre y se desbloqueará la repisa de arriba, al final de la cual hay una llave. Cuando te acerques a las cajas que hay en la repisa comenzarán a vibrar y explotarán, o sea que aparta a Kurosawa de ellas cuando empiecen a temblar.

Tírate de la repisa y mata a todo lo que se mueva. Abre la puerta de plata del Norte con tu nueva llave y acércate a los estanques y las estacas. Antes de saltar por encima del agua espérate a que desaparezcan las estacas; luego entra en la tumba principal.

Pasa rápidamente a los zombis que aparezcan y abre el cofre de la derecha: conseguirás otro pergamino. Ve hacia la esquina derecha para conseguir la segunda llave de oro. Luego vuelve a la pagoda que está entre los puentes y cruza el puente de la derecha. Ten cuidado porque en éste la trampa es más rápida que en el primero.

LA PLAZA

Cuando Kurosawa cruce la plaza comenzarán a salir ninjas no-muertos de las puertas circundantes. Cuando liquides a la primera oleada de atacantes se abrirán las puertas de la fuente. Examina el cofre que verás al lado de ella y conseguirás la llave de salida (Exit Key). Sal de la plaza por la puerta del Norte y entra en el patio final. Aplasta a los insectos que te ataquen y sube a la repisa cuando hayas terminado con ellos. Si Kurosawa anda mal de energía, sigue recto y toma el pedazo de carne que hay dentro del cofre. Cuando Kurosawa tenga la llave, abre la puerta final y prepárate para reunirte con el gran jefe.



DRAGOIDE GÉMINIS

Más bestia, imposible: este bicho es de lo peor que verás en este videojuego. De vez en cuando su segunda cabeza dispara contra el ninja unos rayos difíciles de esquivar. La mejor táctica contra este saco de píxels es gastar toda tu magia para hacer mella en su energía. Después intenta atacarle en los rincones y, sobre todo, ten cuidado con sus coletazos.

NIVEL 1.3: EL CAMPAMENTO

Despacha a los dos samurais que vigilan la entrada; son inmunes a las armas arrojadizas, por lo que Kurosawa tendrá que usar los puños. Una vez eliminados los guerreros, aparecerán dos cofres. Recoge la llave del de la izquierda y entra en el campamento.

Neutraliza a la siguiente ronda de guardias y cruza las plataformas móviles. Cárgate a los guardias y recupera una llave. Abre la puerta de plata y podrás entrar en el siguiente patio.

Dos tandas más de samurais saldrán a saludarte; atiéndelos y, cuando no quede ni uno, la reja del suelo se alzará. Baja y pisa el interruptor de la izquierda de la escalera. Si quieres conseguir unos cuantos cálices de salud, patea a las campesinas y abre los dos cofres que hay al final.

PERRO GUARDIÁN

Vuelve a donde Kurosawa cruzó las plataformas móviles. El interruptor habrá soltado las estacas, con lo que se habrá abierto una sección nueva: entra en ella y déjala limpia de guardias. Utiliza la llave que aparecerá y entra en el siguiente campamento. Evita al dinosaurio enorme que pulula por allí y corre por el borde del campamento mientras despachas a los malos.

Cuando les hayas derrotado, concéntrate en el dinosaurio. Emplea shurikens para mantenerle a raya y salta cuando escupa fuego. Cuando fenezca, busca la llave en sus restos mortales.

Retrocede hasta cruzar de nuevo las tres plataformas móviles y dirígete hacia el hoyo de la izquierda.

SEGUNDA LLAVE

Cuando Kurosawa se acerque al hoyo aparecerá una plataforma. Crúzala y ataca a los guardias; luego toma la llave y entra en el segundo patio. Mata al guardia de dentro y baja cuando se abra la rejilla. Recoge la comida y la maza de los cofres. Ve a la derecha de la escalera y activa el interruptor. Vuelve

escaleras arriba y entra en la nueva área. Al igual que antes, cuando mates al dinosaurio surgirá una llave. Vuelve a la puerta central y ábrela. Esquiva los rayos láser y mata a los dos samurais que vigilan la puerta. Ábrela y camina hacia la izquierda.

CABALLOS SALVAJES

Salta para evitar a los caballos que vendrán hacia ti y ve por la izquierda. Mata a los guardias del final del camino y, acto seguido, aparecerán más adversarios; entre ellos habrá algunos magos dai oni que, además de puñetazos, pueden lanzarte rayos mágicos y bolas de fuego. No llevan coraza, o sea que los shuriken funcionarán realmente bien con ellos. Coge la llave del cofre y abre la puerta más cercana. Entra y elimina a las fuerzas del Mal que encuentres. Recoge la llave de oro del cofre y vuelve al sendero. Sigue recto y esquiva a lo caballos. Mata a los enemigos que aparezcan de las casas y usa para abrir la puerta la llave que dejarán caer. Entra en el patio y neutraliza toda la oposición para que salte otra llave de oro.

LUCHA FINAL

Vuelve a las puertas centrales y ábrelas con tu nueva llave. A izquierda y derecha del pasillo principal hay dos bandas de samurais: mátalos y dispara cuchillas contra la losa de piedra que hay al lado de la rejilla, que se abrirá y te dejará pasar a los niveles inferiores. Cárgate a los guardias de dentro y podrás pillar los contenidos de los cofres que hay arriba.

Vuelve al camino y abre la puerta del final. Entra en el patio y prepárate para un combate masivo. No dejarán de salir guardias de las puertas, aunque irán apareciendo cofres a los lados del patio cada vez que mates a cierto número de enemigos. Con estos cofres podrás ir recargando la vida de Kurosawa, y cuando hayas machacado a todos los adversarios se abrirán las puertas del edificio para llegar al final del nivel.

NIVEL 1.4: DOJO

Baja por el pasillo y lucha contra los guardias. Una vez finiquitados, acércate a las pantallas y se partirán. Atraviésalas y pasarás por más pasillos en los que tendrás que saltar por encima de los hoyos. Al llegar a la quinta sala te atacará una multitud de karatekas y dos samurais. Recoge la llave del cofre y abre la puerta.

Elimina a los espectros de dentro y dos rampas se convertirán enescalones. Sube por los de la derecha y despacha a los karatekas de arriba. Acércate con cuidado a los troncos que se balancean y espérate hasta que vayan más lentos para saltar y dejarlos atrás. Recoge la primera llave de plata del cofre.

Sube los escalones de la derecha y ocúpate de los coleguillas que hay ahí. Esta vez será más difícil esquivar los troncos, porque además saldrán también unas cuantas estacas. También hay un hoyo entre las estacas y los troncos. Corre para pasar las estacas y espérate en el hoyo hasta que los troncos se tranquilicen; después salta hacia el cofre y pilla la llave.

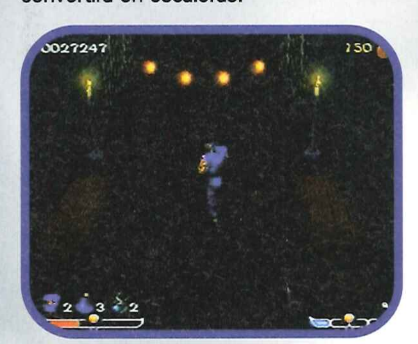
TERROR

Abre la primera puerta y coge el arma del cofre. Recoge el pergamino del segundo cofre y abre la siguiente puerta. Tendrás que cargarte a los espectros del área siguiente y disparar contra las antorchas para conseguir algunas monedas. Cuando el área esté limpia, las dos rampas se convertirán en escaleras. Si subes por las de la izquierda y matas a los guardias aparecerá otra rampa entre los dos cofres del centro. Toma la llave de plata del cofre central y vuelve a las antorchas.

Escala la rampa derecha y esquiva las bolas de fuego saltando a izquierda y derecha. Tienes que llegar hasta el banco que hay detrás de la máquina de bolas de fuego. Comienza a tirar shurikens contra la máquina y corre a toda velocidad hacia el lado del banco para escapar de las bolas. Cuando dejes hecha polvo la máquina, recoge la llave que hay encima de ella. No necesitas cargarte a los guardias que entrarán en esta cámara, pero si lo haces ganarás más puntos.

CÍRCULO INTERIOR

Tritura a los espectros del área siguiente y a los demonios verdes que les acompañan. No te molestes en mirar los cofres durante la lucha porque sólo contienen veneno y explosivos. Ve por la rampa izquierda y deshazte de los karatekas; después la rampa se convertirá en escaleras.



Escaleras arriba tendrás que machacar un samurai e, igual que antes, matar a los guardias para convertir una rampa en escaleras. Ve hacia la estatua del dragón, salta a la plataforma de al lado para esquivar sus mordiscos, escala la rampa, mata a los guardias de arriba y ve hacia la izquierda. Déjate caer de la rampa y esquiva al dragón de abajo; activa el interruptor y vuelve a la repisa de arriba a toda velocidad. Deslízate por la rampa del medio y aprópiate de la llave antes de que reaparezcan las estacas.

FUEGO INFERNAL

Al cruzar la primera plataforma, la repisa se desplomará. Muévete rápido hacia los cofres del Norte y recoge el hacha de batalla y el pergamino. Sigue saltando para evitar las llamas que salen del pilar de fuego y ve hacia el pincho de la izquierda de la fuente de fuego. Cuando desaparezca, salta rápido hacia la escalera. Ve hacia la sala de la derecha y desinfecta de monstruos la zona. Utiliza shurikens para destruir las ventanillas que hay encima del mosaico del suelo y, cuando entre la luz del sol, se activará parcialmente el teletransportador de la fuente. Ve hacia la siguiente sala y haz lo mismo allí. Después de abrir las ventanillas de ambas habitaciones, cruza toda la galería hasta las habitaciones del otro lado del salón y destruye más ventanillas. Cuando hayas machacado las de la cuarta habitación podrás ir a la fuente y saltar dentro de ella.


Pasa corriendo por al lado de la máquina que escupe bolas de fuego y atácala desde atrás.


Un montón de expertos en karate vigilan el dojo. Pilla un arma y ¡a por ellos!


Para que los dragones no te den un repaso, atácales desde las repisas elevadas.


El teletransportador te llevará a un mundo subterráneo donde te esperan muchos amiguitos.

DEMONIO JEFE

Al aterrizar en el nivel, Kurosawa se encuentra frente a frente con su superenemigo Batanaka, quien conjurará a un demonio para librarse de ti. Este bicharraco ataca con mucha dureza en los espacios cerrados, o sea que manténte a una distancia media. Los shurikens no le harán mucho daño, pero los ataques manuales le afectan bastante. Corre, pégale dos veces y luego retírate a una distancia segura. Después de repetir esta operación varias veces ya estará lo suficientemente débil como para que puedas acabar con él por medio de magia.




Tras las paredes y las telarañas se esconden monstruos con los aspectos más diversos.


Si quieres los cofres, ve corriendo para que no te pille la lluvia de dinamita.


Manténte a la derecha y el pedrolo pasará junto a ti sin hacerte daño.


Una conspiración de troncos y blandi-blubs vivientes acecha a Kurosawa.


Si metes la pata al saltar por el puente, te espera una buena caída libre.


Las arañas gigantes son presa fácil para los shurikens de Kurosawa.

NIVEL 2.1: MINAS

Dispara shurikens a los primeros atacantes y, cuando se acerquen, repásales con tus puños. Continúa por el pasillo cargándote a los malos hasta llegar a una puerta con el cerrojo de oro. Ve por el pasaje de la izquierda y abre el cofre para tomar la llave. Utiliza la llave para abrir la puerta de plata y entra en la siguiente sala. Aquí tendrás que matar a todos los bichos que aparezcan y luego salir corriendo hacia el final, donde aparecerá un cofre. Cuando Kurosawa pase por debajo del puente, un pavo comenzará a echarle dinamita. Ten cuidado con él, abre la puerta del final y lárgate.

Después de otra escabechina de guardias, cruza con cuidado el hoyo del final. Corre a izquierda y derecha para esquivar los cantos rodados que vendrán a por ti y llega hasta el final de la repisa.

Entra en la habitación siguiente y salta sobre las cosas verdes letales que verás allí. En la sala siguiente verás más; pásalos corriendo y ve al pasillo.

OSCURIDAD

Kurosawa tendrá que saltar sobre las bolas de pinchos y tener cuidado con los hoyos del puente. Cuando llegue al otro lado podrá divertirse aporreando enemigos. Luego hay que coger la vida del cofre e ir por la derecha.

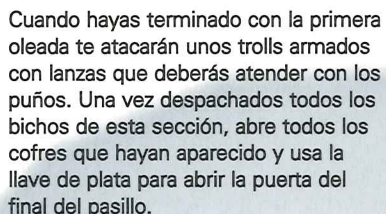
En el corredor hay más cosas verdes que hay que esquivar. Machaca al notas de la dinamita del pasillo y métete en el túnel. Convierte a los esqueletos en un puzzle de huesos y, cuando unas simpáticas arañitas se unan a la fiesta, practícales piercing con shurikens y examina los cofres que aparezcan. Vuelve al pasillo y Kurosawa caerá abajo. Ve hacia el Sur, gira a la derecha y abre la puerta de oro.

PROFUNDIDADES

Salta sobre las cosas verdes que hay en el primer túnel y entra en el segundo. Esqueletos, ninjas y arañas acudirán a saludarte; suminístrales unas dosis de shurikens para aplacar su entusiasmo.



Cuando hayas terminado con la primera oleada te atacarán unos trolls armados con lanzas que deberás atender con los puños. Una vez despachados todos los bichos de esta sección, abre todos los cofres que hayan aparecido y usa la llave de plata para abrir la puerta del final del pasillo.



Cárgate a los trolls que te ataquen y sigue recto. Corre y salta para evitar que las paredes con pinchos te practiquen una sesión de acupuntura a lo bestia, pero párate en seco en cuanto el panorama esté claro. Espera hasta que se caigan las vigas y luego tira *p'alante*. Al llegar al final del pasillo, salta al ascensor para ir al nivel superior.

El siguiente túnel estará infestado de esqueletos y, además, unos murciélagos muy simpáticos se dejarán caer desde el tejado. Utiliza shurikens contra todos ellos, recoge la llave del cofre y vuelve a la puerta cerrada.

TRAMPA VISCOSA

Salta sobre las masas viscosas que infestan la primera sala. Ve hasta las trampas y pasa corriendo cerca de ellas para desactivarlas. Mata a los ninjas de esta área y continúa por el túnel. Saldrán más enemigos de las paredes. En lugar de salir corriendo por el túnel, quédate y lucha contra ellos. Cuando hayas terminado con ellos caerán del cielo un par de cofres con vida y una espada. Salta por encima del hoyo y cruza a la izquierda del siguiente agujero; no intentes saltar, porque es demasiado ancho.

Corre al doblar la esquina y se abrirá una trampa en el suelo de la que saldrán diversos monstruitos. Hazte pasar por un representante comercial de shurikens y entrégales una muestra gratuita del producto a cada uno de ellos. Con un poco de suerte podrás tirar a algunos bichos al hoyo, así que quédate siempre delante de él.

Otro tipo con dinamita está escondido en la pasarela de la habitación siguiente. Quédate cerca de la puerta y cárgate los monstruos desde allí. Recoge la llave del cofre y sal por la puerta contraria. Continúa por el pasaje y llegarás a una puerta cerrada. Activa el interruptor y retrocede por el corredor hasta llegar al hoyo anterior.



ARRIBA Y ARRIBA

Salta al ascensor que ha aparecido en el hoyo. Entra en el corredor de arriba y corre hacia la izquierda. Recoge la vida extra del cofre y corre de vuelta al pasillo de la izquierda antes de que las estacas te hagan un masaje integral (para ir más rápido, salta mientras corres). Ahora Kurosawa tendrá que saltar sobre unas cuantas plataformas móviles y, al llegar al otro lado, pasar corriendo por otra trampa de estacas; esta vez, la salida está a la derecha. Recorre otra vez todo el pasillo y dale recuerdos de parte de tu shuriken al chico de la dinamita que conociste antes desde abajo. Sigue hacia el Norte y salta para evitar las diversas trampas de estacas que te estarán esperando. Después de las estacas hay un hoyo aparentemente inofensivo con dos piedras sobre las que tienes que saltar. Hazlo rápido, porque al cabo de un rato se moverán y ya no podrás saltarlas.

ARAÑA DIABÓLICA

Cuando Kurosawa se acerca a la salida, una enorme araña desciende del techo. Retrocede y emplea shurikens contra este insecto. Ocasionalmente, la araña pondrá huevos y saldrán arañitas a por Kurosawa. Salta sobre ellas cuando se acerquen y no dejes de disparar contra el mal bicho que ha salido de la telaraña.



EL MES QUE VIENE

Nuestra guía completa de *Ninja* termina en el siguiente número de PLANETSTATION, así que reserva ya un ejemplar en tu kiosco. Hasta entonces, ¡sayonara!





EN LA LUCHA FINAL POR LA JUSTICIA ¡NO HAY CONTROL!

RIVAL SCHOOLS

- 14 IMPRESIONANTES PERSONAJES TOTALMENTE NUEVOS.
- 8 MODOS DIFERENTES DE JUEGO, INCLUYENDO LIGA DE BATALLAS, TORNEO, MODO EDICIÓN Y MÁS...
- ¡2 DISCOS! LA CONVERSIÓN PERFECTA DEL ARCADE MÁS EL DISCO MEJORADO DE "EVOLUTION".

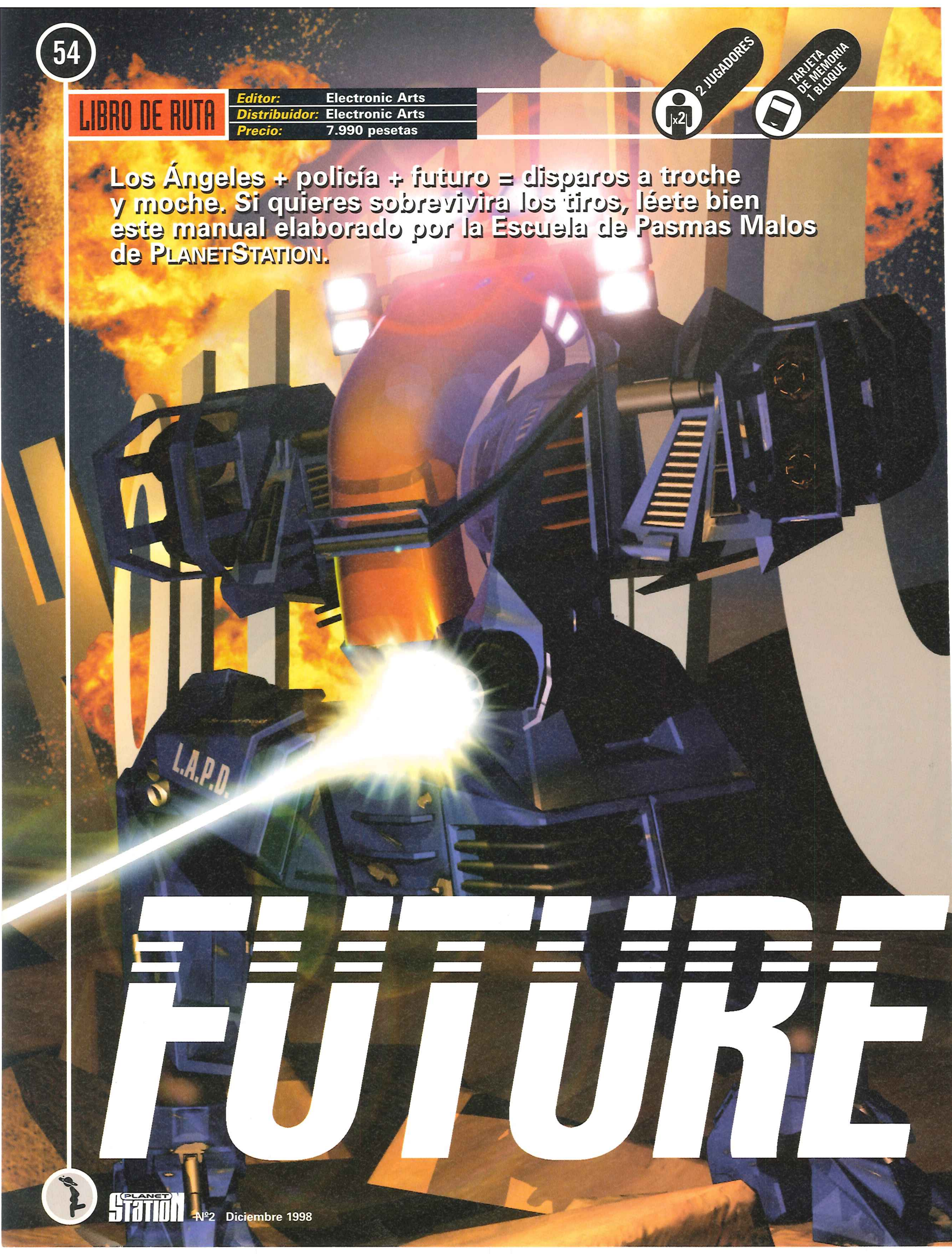




Virgin Interactive España, S.A.
Hermosilla, 46 - 2° Dcha. - 28001 Madrid
Tel.: (91) 578 13 67 - Fax: (91) 575 45 88
http: //www.virgin.es



© CAPCOM 1998. Todos los derechos reservados. Rival Schools es una marca registrada de CAPCOM Co. Ltd. CAPCOM es una marca registrada de CAPCOM Co. Ltd.
Distribuido por Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises Ltd.



Los Ángeles + policía + futuro = disparos a troche y moche. Si quieres sobrevivira los tiros, léete bien este manual elaborado por la Escuela de Pasmas Malos de PlanetStation.

FUTURE



ARMAS DE FUEGO

Controlar a la muchedumbre es fácil con estas súper armas. Haz feliz al gatillo con fuego a discreción. ¡Se acabaron los disturbios!

Gatillazo va, gatillazo viene

Como cantó una vez Alice Cooper, ¡yo soy tu cañón! Éste es tu armamento estándar, muy útil para poner a los delincuentes fuera de circulación. Es lo que se llama *justicia rápida*.



Ametralladora láser
(Carga: 6.250)
Dispara ráfagas láser rápidas altamente destructivas, es una arma impresionante y su alcance es bueno. ¡Chupa láser!



Mini-rifle
(Carga: 7.500)
El arma estándar con la que inicias tu primera misión. Es muy limitada pero tiene un alcance decente.



Rifle eléctrico
(Carga: 3.750)
Con diferencia, el rifle más potente. Liquida enemigos y torretas láser más pequeñas con facilidad. ¡Toma electroshock!



Lanzallamas
(Carga: 3.750)
¡Esto está mejor! Ideal para carbonizar enemigos situados a poca distancia, aunque la versión de serie (sin actualizar) no tiene mucho alcance.



Protección antidisturbios
(Carga: 750)
Una arma secreta (mírate los trucos). Usado moderadamente, este escudo te protege y resulta mortífero para los enemigos.

TRUCOS PASSWORDS

Todo lo que quieras. Con estos trucos no te faltará de nada.

Introduce estos códigos en la opción Password incluida en la pantalla de la selección de zona tanto de la misión Crime War como la de Precinct Assault.

DISYFISLFY	Todas las misiones completadas (en el modo que tengas seleccionado).
DITIFISLFL	Todas las misiones completadas y guardadas.
DYPYFASRHR	Todas las misiones completadas. Todas las armas secretas.
SIFRGYBERR	Ninguna misión cumplida. Invencibilidad activada.
SYMRGOBRRL	Ninguna misión cumplida. Todas las armas secretas.
DYSIFASRHY	Todas las misiones completadas y guardadas. Todas las armas secretas.
DYTIFASUHL	Todas las misiones completadas y guardadas. Todas las armas secretas. Invencibilidad activada.



Y MÁS PASSWORDS

CÓDIGOS DE CRIME WAR

2. Zuma Beach	TAFRGYBLRR
3. LA Brea Tar Pits	CRGRGYBLRY
4. Venice Beach	FUMRGYBLRL
5. Hell´s Gate Prison	SICUGYBLLI
6. Studio City	TAFUGYBLLR
7. LAX Spaceport	CRGUGBLLY
8. Long Beach	FUMUGYBLLL
Todo completado	SIFYGYBISR

ARMAS PESADAS

¿Estás seguro que los policías deberían llevar estas armas? Cuidadín: un día te lanzan gas antidisturbios y, al siguiente, ya tienen torpedos de fusión.

Más destructivas que las bombas

Más terribles que el Slayer, el Pantera o el Napalm, estas armas pueden enviar directamente al garete a los criminales.



Cohetes de hipervelocidad
(Carga: 150)
Estos misiles convertirán en carne picada a tus enemigos, sobre todo cuando puedas usar la versión actualizada.



Lanzamisiles
Hellfire 2000
(Carga: 181)
El arma lanzamisiles estándar con un alcance aceptable, pero necesitas varios para eliminar las torretas.



Torpedo de fusión
(Carga: 50)
No tiene mucha munición, pero con un solo torpedo eliminará un buen número de torretas y aeronaves.



Chorro de concusión
(Carga: 93)
Este arma atiza más fuerte que Mike Tyson y puede noquear a un buen número de enemigos con su largo alcance.



Perro robot K-9
(Carga: 39)
Arma secreta (echa un vistazo a los trucos). Un gracioso "misil": esta divertida arma muerde que da gusto.

ARMAS ESPECIALES

Los pasmas de L.A. tienen algunos ases en la manga. He aquí la guía del armamento especial.

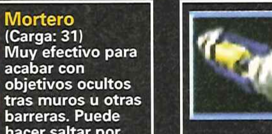
Las más grandes y potentes

Especiales en todo el sentido de la palabra (tanto como el menú de La Casa del Arroz Frito con Langostinos). Si el mortero estándar es ideal para bombardear a los enemigos protegidos por muros, el arma de plasma es aún mejor. En cambio, no te ilusiones demasiado con las minas, pues puede que sean prohibidas mundialmente.

Misiles plasma
(Carga: 37)
La mejor arma de proyectiles. Dispone de todas las ventajas del mortero, solo que con mucho más poder destructor. ¡Asesino!



Mortero
(Carga: 31)
Muy efectivo para acabar con objetivos ocultos tras muros u otras barreras. Puede hacer saltar por los aires a un buen número de soldados cuando se actualiza. ¡Bomba va!





Generador de ondas de choque
(Carga: 25)
Brillante cuando estás rodeado, pero el uso del lanzamisiles es mejor en las misiones Crime War.



Minas
(Carga: 37)
Útiles contra una muchedumbre, aunque no las encontramos especialmente interesantes. Siempre preferiremos un buen misil. No esperes gran cosa de ellas.



Lanzagranadas
(Carga: 37)
Arma secreta (echa un vistazo a los trucos). Va rodando hasta su objetivo y explota con todo su poder.

COP: LAPD

TRUCOS PARA LA PAUSA

Durante una misión, pulsa Start para pausar y, a continuación, Select para activar el menú de opciones. Selecciona "Volume Sound FX" e introduce uno de los códigos. Escoge después la opción "Quit" y selecciona "Yes". Si el código se introdujo correctamente, en lugar de salir de la partida aparecerán las opciones. A partir de ahí, puedes retomar la partida. Nota: Procura teclear cuidadosamente el código, pues si te equivocas deberás salir del juego.

Recargar escudos ■, Select, ... ●, ×

Recargar armas de rifle ■, ●, Select, ... ×, Select, ×, ●, ■

Recargar armas pesadas ●, ×, Select, ... ■, ●, ×, Select, ■

Recargar armas especiales ■, Select, ... ■, ●, Select, ×

Actualizar rifle....... ●, ●, ●, ...×, ×, ×, ●, Select

Actualizar armas pesadas ■, ■, ... ■, ●, ×, ●, ×

Actualizar armas especiales ■, ●, ■, ...Select, ×, ■, ●

Invencibilidad ●, ●, Select, ...Select, ●, Select, ×, ■

Añade 200 puntos (Precinct Assault) ●, ■, ●, ×, ...Select, ■, ×

Jugador azul a negro (Precinct Assault) ■, Select, ...●, ×, ×, ●, Select, ■



Utiliza tu armamento pesado para destruir las torretas de cañones.

MISIONES CRIME WAR

En la época de *Future Cop: LAPD*, Los Ángeles se parece bastante más a *Terminator* que a *Grease*.

GRIFFITH PARK MISIÓN 1

1. Sube la rampa del párking para controlar a la muchedumbre y, de paso, aplasta a unos cuantos.

2. Vuelve abajo y utiliza tu armamento pesado para dejar a las torretas fuera de combate; destruye la estatua y el gran cañón con el armamento especial. Destroza la puerta que hay detrás para despejar el camino (y la torre de la izquierda).

3. Métete en el hueco Oeste y recoge el power-up. Regresa a la puerta en dirección Norte y fríe las torretas. Usa el ascensor de la zona Oeste para entrar en la azotea y prepara el armamento pesado.

4. Date una vuelta por la zona Norte y elimina torretas y aeronaves. Coge el power-up del escudo que encontrarás en dirección Este y destruye el generador que hay cerca de allí para despejar la salida.

5. Dirígete al Norte y acaba con los enemigos que hay en el hueco Oeste. Luego liquida a las aeronaves, soldados y torretas que hallarás yendo en dirección Este. En la esquina gira al Oeste para abrir la puerta y liberar a unos rehenes.

6. Neutraliza el generador de plasma y sigue hacia el Norte por la puerta abierta. Elimina el coche y los soldados y gira para neutralizar otras torretas más allá. Gira por el callejón que hay hacia el Sudoeste, elimina las torretas, y coge el ascensor para conseguir un power-up. Ve al Norte y vigila las nuevas torretas, los soldados y una aeronave que te saldrán al paso.

7. Ve en dirección Este para hacer pedazos la estatua con un arma especial y evita luego de un salto las minas. Prepara el armamento pesado antes de continuar hacia el Este.

8. Elimina las torretas que tienes delante, ve hacia el Norte por el puente, luego hacia el Sur rodeando la cornisa y cargándote a los androides, y coge la munición especial que hay en el puente. Continúa hacia el Sur dejando las torretas fuera de combate y no te olvides del tubo de cristal (ojo con las minas que hay debajo).

9. Continúa hacia el Sur para eliminar a los androides en las zonas abiertas. Llegarás un platillo volante: muévete en círculos para freírlo con armamento pesado.

10. Coge un desvío al Oeste pasados los barriles y los androides para coger un power-up. Regresa hacia el Este y al Norte a través de la puerta del ojo. Prepárate para una dura batalla dentro del recinto; una vez acabada recoge el power-up del escudo. Coge el ascensor para acceder al interruptor rojo que abre la salida.

11. Avanza hacia el Norte y elimina las torretas y los soldados existentes. Recoge el power-up para armamento pesado que encontrarás en la esquina Noroeste. Activa el interruptor verde en la esquina Nordeste y usa el ascensor del Sudoeste para el power-up del armamento especial. Utilízalo para bombardear a los soldados de debajo. Después activa el interruptor azul del Este.

12. Baja y cruza la puerta abierta. Dispara contra las aeronaves, pero guarda el power-up del escudo que hay al Noreste hasta que realmente lo necesites. Sube las escaleras para recoger la munición especial que hay en dirección Sudoeste; utilízala para destruir las cúpulas y completar la misión.

MISIONES CRIME WAR

Chris Rea no podría encontrar descanso en esta playa. Es más peligroso que Omaha Beach. Sólo necesitas un cubo y una pala para enterrar a todos los malos que elimines.

ZUMA BEACH

MISIÓN 2

PLANET STATION RECOMIENDA: Lanzallamas, Chorro de concusión, Mortero

1. Dirígete a la rampa de acceso y gira hacia el Norte. Toma el autobús de San Fernando para ir hacia el Oeste y eliminar torretas y soldados con lanzallamas.

2. Recoge el power-up de armamento pesado que hay al Sudoeste, elude las aeronaves y ve al Norte. Pasada la trinchera, vuela el generador de energía para abrir la puerta.

3. Prepárate para saludar a un nutrido comité de recepción que te acogerá cuando cruces la puerta. Elimina primero las torretas de los lados y luego sigue con los tanques. Recoge el power-up del escudo. Para obtener armas especiales coge el atajo del Oeste. Vuelve hacia el Este para recoger el power-up que hay en la esquina Sudeste.

4. ¿Ves ese gran campo de energía? Rodéalo por el Norte y localiza el camino para entrar en él. Liquida a los soldados de dentro y, a continuación, cárgate las cuatro torres de la esquina para desconectar el campo.

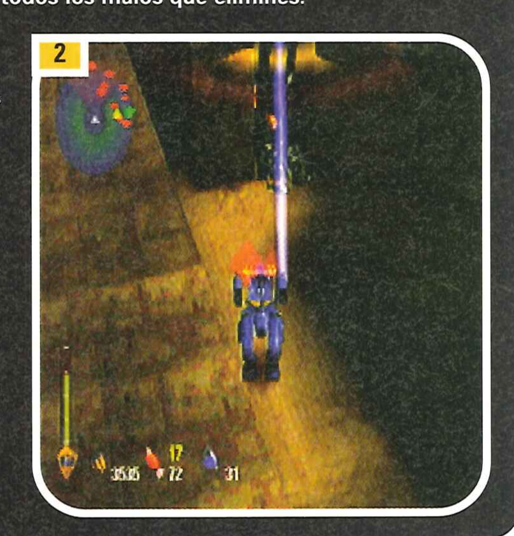
5. Dirígete hacia la pasarela metálica y gira en dirección Este, disparando a los soldados, para recoger el power-up para el armamento pesado que hay en dirección Sur.

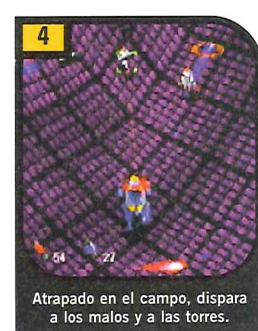
6. ¡No hay dolor, todo está en la mente! Continúa hacia el Este y baja la rampa para bombardear a los soldados de los callejones. Recoge el power-up para el armamento especial y munición. Luego pulsa los cuatro interruptores que hay en cada esquina y dirígete a la puerta del Sudeste que se ha abierto.

7. ¡Poder para el pueblo! ¿Quieres algo bueno de verdad? Pues ve a los cuatro puntos de actualización para escudo, armamento especial, armamento pesado y munición que hay en dirección Norte. Dispara contra las aeronaves y los tanques para abrir la puerta Norte.

8. Al cruza la puerta, recoge la munición para el armamento pesado que hay a tu izquierda y el escudo de enfrente. Si no necesitas el power-up que hay hacia el Sudeste para las armas de fuego, no hace falta que vayas hacia el Este más allá de los fuegos (si no, desactiva las llamas). Pasados los fuegos hacia el Oeste hay unos tanques de los que debes ocuparte para poder abrir luego la puerta del Norte.

9. Tírate por la rejilla abierta y continúa en dirección Oeste hacia la torre; muévete en circulo mientras te enfrentas a las torretas y las aeronaves. Desde el suelo, utiliza armamento especial para destruir las secciones de la torre y manténte en movimiento hasta que neutralices la última resistencia de los malos para acabar la misión.





Atrapado en el campo, dispara a los malos y a las torres.



Machaca al androide grande para hacer un agujero en la rejilla.



Destruye la energía de la torre, bit a bit.

MISIONES CRIME WAR

Esta misión tiene más malas pulgas que el director de PLANETSTATION. ¡Caña a discreción! (Nota del director: después de entregar este artículo, su autor ha podido comprobar en carne propia los efectos de las susodichas).

LA BREA TAR PITS

MISIÓN 3

PLANET STATION RECOMIENDA: Lanzallamas, Chorro de concusión, Mortero

1. Avanza hacia el Oeste hasta los barracones y elimina a los tipos de las escopetas. Luego neutraliza las torretas que vigilan el pasadizo Oeste usando el mortero (si lo tienes).
2. Sigue adelante y activa el interruptor rojo (detrás de las puertas). Accede a la sección Sudoeste para descender a través de la trampilla abierta, recoge el power-up y dirígete al Oeste.
3. Elimina a todos los soldados, submarinos y aeronaves para pasar por el canal. Luego regresa al final del canal y transfórmate en aerocoche, con lo que podrás pasar velozmente por las seis compuertas y activar la bomba de agua.
4. Ahora escala a través de la bomba en movimiento, sigue por el saliente Sur y luego ve hacia el Oeste por el puente. Dirígete al Norte a través del hueco y recoge el power-up del escudo. Baja por la rampa hasta el agua y continúa por el Este.
5. Coge el armamento pesado antes de subir las escaleras para apretar el botón que activa la rueda de agua. Coge el armamento especial y vuelve al Oeste, con cuidado de no caerte al agua y preparado para dar su merecido a los soldados que aparecen al final.
6. Elimina las aeronaves para avanzar por el Este hacia la rueda de agua. Dirígete entonces en dirección Oeste hacia el interior del templo.
7. Enfréntate a los soldados y a las aeronaves, acércate al interruptor que hay al Oeste y púlsalo (recoge el power-up del escudo que hay cerca de allí). Haz lo mismo con el interruptor del Este, pero evita derramar sangre mientras regresas al Oeste. Coge el power-up del armamento pesado que hallarás en tu ruta y fríe las torretas.
8. En dirección Norte, neutraliza más soldados y aeronaves. Recoge el power-up de las armas de fuego que hay en la esquina Noroeste; luego pulsa el interruptor que hay detrás de las escaleras de la zona Norte.



9. Dirígete hacia la esquina Noreste y elimina la torreta para abrir una pequeña puerta. Crúzala y mata a los soldados, recoge el escudo y continúa hacia el Oeste por la rampa. Continúa moviéndote hasta activar el último interruptor del tejado.
10. Baja y acaba con la estatua, ya sin escudo protector; pulsa el interruptor que hay detrás de ella para activar el ascensor que hay cerca de allí. Sube al piso superior.
11. Transfórmate en aerocoche y corre hacia el Este a través de la rampa para limpiar el espacio. Vuelve a transformarte a tu estado anterior y recoge los power-ups del armamento especial antes de descender por las escaleras del Este.
12. Dispara a los murciélagos y a los soldados en el laberinto. Sitúate al Este del fuego y luego sube la rampa. Sigue por el muro en dirección Este.
13. Desciende y acaba con las torretas y, posteriormente, avanza hacia la entrada Sudeste, aplastando más murciélagos. Continúa por el Norte disparando a las torretas hasta encontrar otra rampa.
14. Encima del muro, oriéntate hacia el Norte y salva el hueco hasta las escaleras. Recoge la munición para las armas especiales y pesadas que hay frente a ti, saltando la primera grieta. Recoge el escudo y salva la segunda grieta.
15. Dispara a los soldados mientras te aproximas a los enemigos. No pares de acribillar al jefe, que está en la cornisa, y al final conseguirás derribar el templo. Si te hace falta, coge el escudo de la esquina Sudoeste.



MISIONES CRIME WAR

En Venice Beach hay que tener más músculos de lo normal.
Necesitarás algo más que esteroides y aceite corporal para impresionar a los bañistas del futuro.

VENICE BEACH



RECOMIENDA: Lanzallamas, cohetes de hipervelocidad, plasma.

MISIÓN 4

1. Desintegra a los vehículos aéreos que se acerquen con cohetes y luego pulsa tres interruptores que hay detrás de las barreras para abrir las puertas del canal por el Oeste.
2. Crúzalas, dirígete al Sur y transfórmate en caminante para eliminar a los soldados apostados en esa zona. Dirígete hacia el Oeste al doblar la esquina, entra en el banco, pulsa el interruptor y recoge el power-up para las armas de fuego.
3. Ve al Este y escala hasta la cornisa del tejado para pulsar el primer interruptor. Salta hasta el segundo y entra en el callejón para encontrar el tercero.
4. Ve a la puerta abierta, en el lado Sur. Vuelve al modo de caminante y combate a las fuerzas del mal que hay en la rampa. Desplázate hacia el Este y rodea el banco para encontrar un escudo. Salta y escala hasta el tejado para activar el interruptor.
5. Vuelve por el Sur, a través del puente en el que había el campo de energía. Coge el power-up el armamento pesado que hay en el lado Norte y dirígete en dirección Oeste a través de la carretera del sur.
6. Continúa hacia el Oeste, eliminando más soldados y torretas, salta en dirección Sur por encima de las minas y ve al Este con la barca hasta tierra. Coge el power-up del armamento pesado en el lado Norte y pulsa el interruptor del Este para bajar el puente.
7. Muévete en dirección Este y dispara contra soldados y aeronaves. Activa el interruptor del Este para reducir el campo de energía, permitiéndote recoger la optimización del escudo del puente sur.
8. Retorna a el área por el Sur a las minas y ve hacia el Oeste girando la esquina hasta el primer interruptor. Sube a la rampa pasado el campo de energía que ha quedado desactivado y elimina soldados y torretas hasta llegar al segundo interruptor.
9. Vuelve por la rampa hasta el muro y pasa por otro campo de energía desactivado. Recoge el actualizador en la esquina Sudoeste y dirígete hacia el Norte a lo largo de la cornisa hasta la puerta. Ábrela.
10. Avanza hacia el Norte a lo largo de la playa para controlar la muchedumbre. Muévete por el agua y dirígete al Norte pasado el espigón y al Norte de la playa para encontrar un power-up de armamento pesado. Vuelve al espigón y sitúate en él.
11. Transfórmate en caminante y dirígete al Este por el muro. Desciende para coger el actualizador de armamento pesado y elimina los vehículos con morteros y las torretas antes de tomar el elevador para volver de nuevo al muro.
12. Continúa por el Este a lo largo del muro hasta el puente y baja. Dirígete al agua y luego al Este pasadas unas minas. Utiliza el lanzallamas para volarlas. Pulsa el interruptor para abrir la puerta.
13. Sube por la rampa y transfórmate en caminante para aplastar vehículos y soldados. Avanza hacia el Este y rodea por el Sur el banco para escalar por la cornisa y pulsar el botón que desactiva el campo de energía. Luego salta hasta la cornisa Oeste para acceder a un nuevo interruptor.
14. Toma rumbo Norte por encima del puente y por la carretera para recoger actualizadores de armamento especial y pulsa el interruptor situado al Sur (el tío oculto por allí quedará frito).
15. Dirígete por el Oeste, pasados los edificios y por el puente. Sube por el ascensor, y ve en dirección Sur por encima del puente. Recoge la actualización para armamento pesado y ve hacia la cornisa de color verde para alcanzar el interruptor que hará descender un nuevo puente.
16. Ve hacia el Oeste por el puente y hacia el Sur para recoger el escudo. Pulsa el interruptor del Noroeste para reducir el campo de energía de Big Vic.
17. Desintegra vehículos y soldados e introdúcete por la rampa del Este en el interior del edificio. Dirígete al Oeste para recoger el escudo y, seguidamente, continúa por el Oeste a través del puente largo hasta la fortaleza.
18. Reduce las fuerzas de Vic y, seguidamente, ve hacia el Sur y pulsa el interruptor para desactivar el campo de energía. Continúa hacia el Sur para recoger las actualizaciones para el armamento pesado y el especial.
19. La lancha de Big Vic está justo al Oeste. A pesar de su fanfarronería, no tardará en rajarse y huir, así que métete en el agua para ir tras él. Rocíalo con un poco de fuego y remátalo con tu artillería. ¡Se acabó la romería!

14 17 18 15 16 13 19 12 11 SALIDA 10 1 2 3 4 6 7 9 5 8



Pulsa los tres interruptores para desactivar el campo de energía.



Salta desde la barcaza hasta la porción de tierra más próxima.



Pulsa el botón de la cornisa para bajar la barrera.



La lancha de Big Vic está haciendo aguas. Persigue al malo sin piedad.



MISIONES CRIME WAR

La vida es dura en el trullo, así que no seas capullo.
Acaba con los guardias armados —y con los prisioneros, si te apetece— pero no te agaches en la ducha.

HELL´S GATE PRISON

MISIÓN 5

PLANET STATION *RECOMIENDA:*
Láser, Cohetes de hipervelocidad, Plasma.

1. Haz añicos las torretas apostadas cerca de la puerta frontal. Para irrumpir en la prisión, espera a que la puerta se abra para permitir el paso de algún camión. Ataca el último y entra a toda pastilla. Transfórmate en caminante, manténte en movimiento y utiliza tus armas pesadas y especiales.
2. Espera la llegada de otro camión para entrar por la puerta Oeste y podrás pasar escondido por ella (¿es que no has visto GoldenEye?). Dirígete al Norte, aplasta a los soldados y a las aeronaves; después ve hacia el Este y cárgate las otras torretas. Los guardias llevan chalecos antibalas, así que utiliza armamento pesado o especial.
3. Ve en dirección Norte hacia la puerta del patio; sigue al Este y al Sur para recoger el escudo y la munición para armamento pesado. Sube en el ascensor del Noreste y pulsa los tres interruptores para iniciar la carga de la lanzadera. Esquivando los guardias voladores, sube en el ascensor rojo para recoger power-ups y corre hacia la puerta abierta de la lanzadera.
4. ¿Queréis escapar de la prisión? ¡Sí, hombre, ahora mismo! Acribilla a los prisioneros para divertirte y luego a los guardias que hay al girar la esquina, cubiertos tras la barrera. Una vez que tu compañero lo haya activado, toma el ascensor situado al Sudoeste.
5. Dirígete hacia el Oeste y luego al Norte, a través del corredor estrecho. Retírate hasta la entrada cuando aparezcan los guardias y estarás a cubierto de sus disparos. Una vez hayan sido reducidos, continúa en dirección Norte.
6. Gira la esquina, encárgate de las posiciones enemigas elevadas con armamento especial, después recoge la actualización ddel armamento pesado. Continúa por el Este por la cornisa: no caigas al primer patio. En la bifurcación, gira a la izquierda hacia otro corredor estrecho lleno de guardias.
7. Ve hacia el sur por el puente y ten cuidado porque hay más moscas cojoneras. Toma el elevador y utiliza una especial para liquidar los guardias situados al Sur. Lucha contra los guardias del Oeste y ten cuidado de no caer del puente. A continuación destruye los dos barcos.
8. Después de recoger por el Norte el escudo y municiones para las armas pesadas y las especiales, continúa hacia el Oeste a través de la cornisa alta, dispuesto a aplastar guardas de la esquina Sur. Continúa hacia el Sur y, posteriormente, hacia el Este siguiendo el camino.
9. Ve hacia el Sur hacia el terreno elevado. Dispara a más guardias para ir por el Oeste hacia el muro. Mata dentro a los guardias verdes (los azules son tus amiguitos). Sigue el camino estrecho y recoge la actualización para el armamento especial, sube con tus tropas a la sección más elevada.
10. Encamínate hacia el Norte a través de la cornisa, evitando las llamas de los reactores (transfórmate para pasar rápidamente la segunda serie de tres) y ten cuidado con los moscardones que lleguen. Muévete hacia el Norte pasados los ventiladores.
11. Más guardias voladores se pondrán a tiro en la esquina Noroeste. Desciende y continúa hacia el Este, pasando rápidamente los reactores lanzallamas.
12. Elimina más abejorros y dirígete hacia el sur a través del puente. Procura no caerte. Supera el espacio vacío del Este y llega hasta la nueva sección. Dirígete hacia el este, cubriéndote y disparando contra más guardianes. Acaba con ellos antes de encaminarte al Este por encima del puente, para recoger escudo.
13. Sigue el camino Sur, dejando atrás ventiladores, guardias y mosquitos. Gira en la esquina Este para seguir el muro hacia el puesto de aterrizaje.
14. Utiliza tu armamento posado y especial contra las naves que aparecerán por ahí (detéctalas por el radar y retírate para evitar sus misiles). Te llevará un rato destruirlas y completar la misión.



Los quemadores son más calientes que la historia que tuve la otra noche.



Evita los misiles de las naves y responde con armamento pesado y armas especiales.

MISIONES CRIME WAR

¿Y creías que las películas actuales de Hollywood eran violentas? Las cosas se complican en la Studio City del futuro y esta vez realmente.

STUDIO CITY

MISIÓN 6

PLANET STATION RECOMIENDA: Láser, Cohetes de hipervelocidad, Plasma

1. Dispara contra los guardianes y las torres mientras te diriges al Oeste por la cornisa. Destruye las grandes torres de control situadas tanto al Norte como al Sur para desactivar las barreras verdes.

2. Salta en dirección Sur por encima de los raíles eléctricos azules para destruir más torretas y otra torre de control. Salta en dirección Sudeste por encima de los raíles y después hacia el Oeste para neutralizar la cuarta torre de control. Vuelve a la cornisa Norte y, a continuación, ve hacia el Oeste para activar el interruptor de la esquina.

3. Vuelve al inicio y salta sobre los raíles en dirección Sur hacia la rampa pequeña, pasada la barrera desactivada para alcanzar el pequeño ascensor. Sube a él y, a continuación, dirígete al Sur por el puente alto para alcanzar el sumidero.

4. Aplasta las arañas gigantes que aparezcan y toma la bifurcación Oeste. Acaba con la torreta del final y recoge el escudo. Activa posteriormente el ascensor y sube a él.

5. Sigue por el puente de metal del Este y continúa luego por el Sur a través de la alcantarilla, desintegrando las torretas que te encuentres por el camino mientras pasas por la barrera verde inferior. Desciende con el ascensor y pulsa el interruptor que encontrarás en dirección Sur para activar un segundo ascensor. Sube con él hasta la siguiente sección del puente de metal.

6. Sigue el puente por el Sur y después por el Norte. Desciende por el Norte para recoger munición de armamento pesado y toma luego el ascensor Oeste hasta la siguiente sección del puente de metal. Prosigue por ahí para acceder al interruptor que retira la barrera de la puerta.

7. Desciende con cuidado hasta el nivel del suelo y encamínate hacia el Oeste a través de la puerta abierta. Píllate la actualización para el armamento especial y dirígete hacia el Norte para controlar a la muchedumbre. ¡Cuidadín con el lanzador de misiles!

8. Salta hacia el Oeste por la rampa de troncos para evitar el gas verde. Salta hasta el primer par de setas y quédate aquí para luchar contra los murciélagos, torretas y soldados. Continúa saltando alrededor de las setas.

9. Continúa avanzando por las setas para sortear el vacío y llegar hasta el muro Oeste. Combate al robot aquí, utilizando la puerta de entrada para cubrirte; coge el escudo localizado al Sur sólo cuando lo necesites. Cuando el robot haya pasado a mejor vida, dirígete hacia el Norte y atraviesa el espacio en dirección Oeste hacia la cornisa en la lava.

10. Sigue la cornisa Sur, cargándote las torretas. Ve alrededor de la esquina y entra en el teletransportador para alcanzar el primer interruptor. Desciende con el ascensor y entra en el siguiente teletransportador para poder pulsar el segundo interruptor.

11. Ve en dirección Norte, pasadas las puertas automáticas y continúa por el camino hasta el siguiente teletransportador e interruptor. Encamínate hacia el Sur y, a continuación, hacia el Este en dirección al cuarto interruptor.

12. Avanza hasta el último teletransportador e interruptor. Luego sube la pendiente y entra en el teletransportador.

13. Destruye las torretas y, seguidamente, salta a través de las plataformas móviles, evitando las cuchillas móviles. Ahora pulsa los cuatro interruptores, desde las plataformas móviles, para activar la cúpula del teletransportador. Entra dentro.

14. El teletransporte te mete en medio de un mogollón importante, así que dale caña y aléjate de la barrera verde. Luego, avanza hacia el Sudoeste y, después, hacia el Este a través de la cornisa.

15. Continúa avanzando hacia el Sur y el Este hasta los límites del castillo, acaba con los lanzamisiles. Recoge munición para los rifles y pulsa el interruptor. Retorna hacia la zona Este para encontrar una puerta abierta en el castillo.

16. Dentro, elude los tiros y pulsa los tres interruptores. Abandona el castillo y vuelve en dirección Oeste y Norte a través de la barrera desactivada.

17. Gira por el Oeste para recoger la actualización del armamento pesado. Dispara a discreción, en la zona del gas verde, contra el moscardón y el robot. No te sientas tentado a saltar a la plataforma de metal: Dirígete hacia el Este y rodea el muro en dirección Norte mientras eliminas las torretas que se interpongan en tu camino.

18. Dirígete hacia el Oeste en dirección a la península, donde estaba el robot, y dispara a troche y moche contra edificios y abejorros. Desciende hasta la plataforma de metal y recoge el escudo; luego avanza en dirección Norte hasta la próxima cornisa.

19. Continúa en el Oeste hacia la piscina verde, donde se encuentra el robot jefe. alo con armamento pesado y especial hasta que reviente.


3
Llega con el ascensor hasta el pasillo.


8
Las setas mágicas te van ayudar a subir


9
Acaba con el robot. Puedes cubrirte situándote a la derecha.


13
Te has teletransportado. Ha llegado el momento de resistir el acoso.

MISIONES CRIME WAR

Hasta Bruce Willis pringaría en esta jungla de cristal.
El mapa viene en dos secciones: debes volar por encima del muro hasta llegar al puerto del Este.

LAX SPACEPORT

MISIÓN 7

PLANET STATION *RECOMIENDA:* Láser, Torpedos de fusión, Plasma

1. Ve hacia el Norte rodeando la esquina y pulsa el interruptor para desactivar el campo de energía más cercano. Utiliza las armas pesadas y las especiales contra las aeronaves y las torretas.

2. Sigue por el Sur y el Oeste hasta el siguiente interruptor, después avanza por el Oeste y el Sur hasta otro interruptor. Ve por el Sur y fríe las torretas.

3. Continúa por la sala por la sala Este para pulsar el siguiente interruptor y poder contar con tus tropas (cuidado, no las subestimes) para luchar contra las fuerzas enemigas. Avanza por el Este hasta el próximo interruptor.

4. Sigue por el Norte hasta el final del mapa y, luego, hacia el Oeste hasta dar con un interruptor. Ve por el Sur, pero no toques el interruptor con un mal funcionamiento (que activa la barrera). Pulsa el siguiente y dirígete al Este.

5. Pulsa el interruptor aquí y recoge el escudo. Pulsa el siguiente interruptor y prepárate para una batalla campal contra torretas y aeronaves. Recoge después la munición para el armamento pesado y continúa hacia el Norte.

6. Gira hacia el Este y luego al Norte para coger el escudo. Controla a la muchedumbre y dirígete, a continuación, hacia el Sur subiendo la rampa para eliminar las torretas y los generadores de energía de enfrente (escóndete debajo de la rampa para evitar el fuego enemigo). Recoge la munición para el armamento especial antes de escapar en dirección Norte.

7. Sigue en dirección Suroeste, pasada la carretera destruida, hasta el próximo interruptor. Continúa hacia el Este hasta llegar al párking de automóviles, arrasando los vehículos enemigos. Recoge la actualización del armamento especial.

8. Dirígete hacia el Sur a través del túnel y recoge la actualización del armamento pesado girando la esquina antes de enfrentarte con las tropas y las torretas por el Oeste.

9. Hazte con el escudo y destruye el edificio. Vuela el lado Sur; entra después a través del boquete y prosigue a través de los restos de la muralla, eliminando las torretas existentes, hasta llegar a la torre de control. Salta a través del espacio de la izquierda, para alcanzar el área Sur.

10. Elimina las torretas y los automóviles a medida que prosigues por el Sur hasta el primer interruptor que deberás desactivar. Combate mientras continúas hacia el Oeste. Antes de ir hacia el Sur hasta el final, toma un desvío en dirección Norte para recoger un escudo (y pulsa el interruptor para dejar que salga la peña.

11. Prosigue hacia el sur, enfrentándote a más tropas y vehículos enemigos; luego, gira hacia el Este bajo el puente. Salta la rampa para activar el interruptor que hay allí.

12. Continúa hacia el Este, luego gira hacia el Norte y sube la cuesta, cargándote los vehículos y las torretas que te encuentres. Recoge las actualizaciones que hay en el otro lado, despeja el camino del Norte y localiza el interruptor para activarlo.

13. Vuelve ahora por la cuesta y dirígete por el Oeste hacia el final de la pista inferior para iniciar la secuencia de lanzamiento. Te atacarán en el puerto desde el muro.

14. Recoge la actualización para armamento especial situada al Noroeste; te ayudará a eliminar las lanchas y los submarinos enemigos (además, aparecerán tiburones que se cepillarán a los hombres rana). Después coge el escudo.

15. Ve en dirección Noreste a través del agujero del pasillo para acabar con más enemigos. La actualización para rifles que hay en la parte Noroeste te ayudará a cumplir tus objetivos. Pulsa el interruptor que hay en la zona Norte para abrir el cierre.

16. Entra hacia el Este, destruye la cabina y ve hacia el Norte para entrar en el muelle de carga. Defiende el camino del Noroeste, coge el ascensor y llegar hasta las cintas transportadoras.

17. Sigue hacia el Norte contra la cinta para alcanzar el área que tiene escudos y actualizaciones para rifles. Vuelve al propulsor y a las cintas transportadoras para seguir por el Sur y luego hacia el Norte.

18. Sigue hacia el Este cuando estés enfrente del avión y luego a través de las cintas transportadoras a lo largo de la segunda nave, controlando tus movimientos pasadas las llamas. Salta hacia el Norte hasta las siguientes cintas en dirección Este.

19. Continúa por el Este alrededor del muro (pasado el ascensor) para coger la cinta transportadora del Sur, saltando antes de la tubería baja. Salta el espacio hasta la cornisa Sur para recoger la munición de armas especiales.

20. Desciende hasta las cintas transportadoras y toma la de la izquierda hasta lograr que se bloquee, luego salta hasta la otra. Ve por el muro encima de la lava y toma el ascensor para bajar y recoger un escudo.

21. Vuelve al ascensor y ve hacia el Sur por la siguiente cinta. Salta en dirección Este hasta la próxima cinta y, de nuevo, hacia el Este hasta el punto desde el que puedes ir hacia el avión. Ve hacia el Sur en la cinta transportadora, saltando por encima de la lava.

22. Dirígete hacia el Oeste a lo largo de la cornisa hasta el área roja; luego ve hacia el Norte para recoger actualizaciones de armamento especial. Vuelve por el Sur y dirígete luego hacia el Este a través del agujero pequeño.

23. Dispara a los robots y arrasa las cuatro esquinas del edificio central para tener acceso a nuevas actualizaciones: dos escudos y municiones para armamento pesado. Guarda algo para después: prosigue hacia el Sur a través de la cinta transportadora hasta soltar el platillo volador del jefe, y luego regresa. Acaba con los enemigos y luego dedícate al noble deporte del "tiro al platillo".

MISIONES CRIME WAR

LONG BEACH

MISIÓN 8

PLANET STATION RECOMIENDA: Rifle eléctrico, torpedo de fusión y plasma

Las playas están cada vez más chungas.
Para la misión final te hemos reservado calles electrificadas, insectos mecánicos y hasta trituradoras.

1. (Para divertirte, ve hacia el Norte y pulsa el botón para oír algo sobre el Queen Mary). Navega hacia el Oeste para llegar a tierra en la esquina Suroeste y cambia de configuración para ir a patita. Encárgate de las torretas y encamínate primero hacia el Norte y, luego, hacia el Este para encontrar un interruptor y activarlo.
2. Recoge el escudo y la munición especial que hay en la zona Este sólo si la necesitas; si no es así, consérvala para después. Prosigue por el Norte a través de la valla de seguridad, donde te quedarás encerrado: fulmina en primer lugar las torretas que hay al Este y al Oeste con el plasma; luego, encárgate de los barriles estáticos (no te preocupes por los camiones). Sal por la esquina Noroeste.
3. Encamínate hacia el Norte por el agua para recoger la actualización del armamento pesado. Después, vuelve y haz un sofrito con la torreta. Pulsa el interruptor más próximo para desactivar la valla de seguridad situada al Sureste. Desciende y atraviésala.
4. ¿Ves esos cuatro misiles? Vienen para explotar en tus narices. Muévete para evitar que te apunten con precisión y, mientras tanto, aprovecha para cargarte las ventanas más largas (con puntos rojos en cada lado) de los silos, para dejar fuera de juego las antenas de radar.
5. Ve hacia la rampa de metal en Norte para activar el primer panel de control. Cruza por el Sur a través la calle despejada y sube la cuesta del Sur.
6. Cárgate todas las torretas próximas a ti y ve hacia los cuatro interruptores de la planta para acceder a los generadores. Cúbrete y luego dirígete por el Sur hacia el ascensor para evitar los misiles enemigos.
7. Sube al ascensor y recoge la munición pesada que hay en el lado Sur. Luego encamínate hacia el Oeste por la rampa. Salta el espacio del Norte hasta el sendero y síguelo para recoger un escudo y llegar hasta el siguiente panel de control.
8. Ve hacia el Este por la calle recientemente despejada y sitúate bajo el puente para mantener la situación bajo control. Dirígete por la rampa Norte para recoger una actualización para rifles., luego ve hacia el Sur a través del acceso abierto.
9. Aplasta los insectos y acaba con la reina madre gigante. Sal por el Sur y sigue por la cornisa. Escala hasta el panel de control. Salta por el Este para recoger un escudo, si lo necesitas. Encamínate hacia el Norte por la calle despejada (guarda el escudo para más tarde).
10. Entra por el Oeste en el área vallada. Cárgate los enemigos y píllate la actualización especial del lado Noroeste. Salta desde la plataforma elevada a la grúa para pulsar el interruptor situado encima de ella. Ahora, dirígete hacia el Sur por la cinta Este, agachándote y saltando para evitar los rodillos bajos y altos. Gira por el Oeste por encima de los ascensores y hasta la próxima cinta, vigilando al pasar por las trituradoras.
11. Sube por la cuesta; dirígete hacia el Norte, donde habrá más trituradoras, para alcanzar el panel de control. Desciende hasta la calle que acabas de despejar y desintegra los mini-platillos. Sube por la cuesta del Norte para acceder a al escudo y a la munición para armamento pesado y especial. Continúa por el norte hacia el último panel de control.
12. Prosigue por la calle y entra por el Oeste en los barracones. Acaba con los enemigos y destruye las tres dinamos de color violeta (usa una especial para alcanzar la primera del Norte) Luego, continúa por el Sudeste (paneles solares) para llegar al tejado verde.
13. Llega por el Noroeste hasta el ordenador y desintegra los mini-platillos a la vez que te encargas de destruir las tres máquinas generadoras una a una. ¡Misión cumplida!



Dispara a través las ventanas externas para destrozar las antenas de radar de los silos.



Destruye las tres dinamos violeta (usa armamento especial para desintegrar la que se encuentra al Norte).



Cárgate los generadores uno por uno para completar la misión.





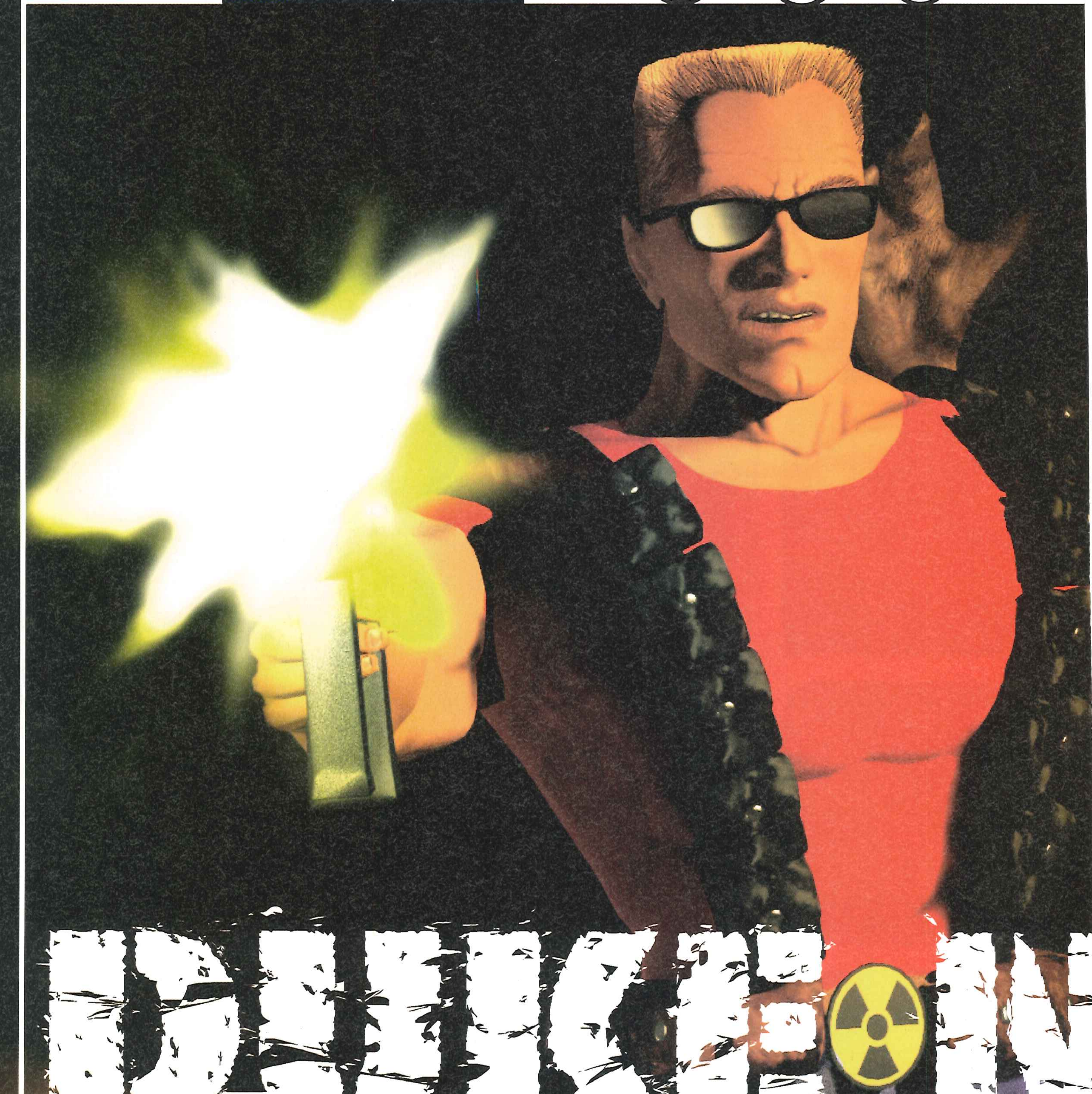
LIBRO DE RUTA

Editor: GT Interactive
Distribuidor: New Software Center
Precio: 8.990 pesetas

2 JUGADORES

MANDO ANALÓGICO

TARJETA DE MEMORIA 1 BLOQUE



DUKE NUKEM
TIME TO KILL

UKEM

Tras el avance de los seis primeros niveles que publicamos en el número anterior, te refrescamos la memoria y seguimos blasfemando hasta el final del juego. No pierdas detalle.

CLAVES PARA LOS MAPAS

Parte	pt
Atomic Health (salud atómica)	AH
Bio-Mask (biomáscara)	BM
Buffalo Rifle (rifle Buffalo)	BR
Combat Shotgun (pistola de combate)	CS
Crossbow (ballesta)	CB
Double Duke (Duke doble)	DD
Dynamite (dinamita)	DM
Energy Weapon (Arma de energía)	EW
Flamethrower (lanzallamas)	FT
Freezer (congelador)	FZ
Gatling Gun (fusil)	GG
Holy Hand Grenades (granadas de mano)	HHG
Invisibility (invisibilidad)	INVS
Invulnerability (invulnerabilidad)	INV
Jetpack	JP
Laser Gatling Gun (Pistola láser)	LGG
Night Vision Goggles (anteojos de visión nocturna)	NG
Pipe Bombs (bombas de mano)	PB
RPG	RPG
Steroids (esteroides)	ST
Surprise (sorpresa)	SU
Throwing Axe (hacha arrojadiza)	TX
Throwing Knife (cuchillo arrojadizo)	TK



GUÍA NIVEL 1

TIME TO KILL
MODERN L.A.

La última vez que los aliens visitaron Los Ángeles el amigo Duke les dio para el pelo, pero aun así los muy tontos han vuelto a por más. Su objetivo es liquidar definitivamente a Duke viajando en el tiempo para alterar la historia.

- Recoge los cristales de energía
- Activa el portal del tiempo alien
- Conoce a unas cuantas chatis

Ve hasta la boca del metro, donde verás algunos aliens porcinos vestidos de polis que patrullan la zona. Uno de ellos tiene una tarjeta-llave que te permitirá acceder a los túneles del metro.

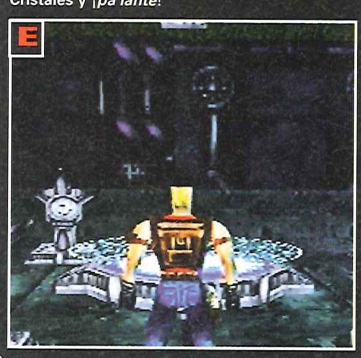
A Una vez que estés dentro, gira a la izquierda hacia las vías y avanza hasta el final del túnel, dejando atrás la oficina que hay en la plataforma. Cárgate al Drak que vigila la puerta de la sala; luego aplica la ley Corcuera —es decir, pégale una patada a la puerta— y dispara contra los capullos. Activa el interruptor y vuelve a la oficina de la plataforma. Mata al cerdito de dentro y dale al interruptor para que el tren se ponga en marcha. Esta vez sigue las vías hacia la derecha —por donde vino el tren— y vuela los tanques de combustible para entrar en la siguiente sección.

B Uno de los Draks que hay en las escaleras tiene la tarjeta de identificación que luego necesitarás para entrar en la sala del transportador, pero de momento lo que tienes que hacer es recoger los tres cristales para poner en marcha el portal del tiempo.
Baja por el túnel que hay enfrente de la puerta de la sala del transportador. Ve girando a la derecha por los túneles hasta que llegues a la estancia donde está el Cristal Rojo. Cárgate a los tres Draks que hay en las plataformas de arriba, del medio y de abajo. Llega hasta el Cristal Rojo —saltando por las cadenas— y píllalo.

C Ahora retrocede y toma la primera a la derecha. Sigue el túnel hasta el final. Continúa corriendo, pasa por la sala grande que tiene agua debajo y sigue por los túneles hasta llegar a la sala que contiene el Cristal Verde.
Cruza nadando hasta el otro lado y quédate con el Cristal.
Luego vuelve sobre tus pasos y continúa recto a través del nuevo túnel.

D Destruye una de las cajas que bloquean la entrada a la habitación grande; verás que contiene... esto... ¡más cajas! Sal por la derecha y llegarás a una habitación donde hay varios niveles y, al fondo, una válvula que abre el paso del agua. No obstante, gira a la derecha a través de los túneles para llegar a otra sala donde hay una piscina. Elimina la ametralladora del final y activa la segunda válvula de agua que hay al lado. Vuelve a la primera válvula y gírala. Ahora tírate al agua y ve nadando por el pasaje hasta alcanzar una sala donde está el Cristal Azul y recógelo.

E Vuelve a la sala del transportador; el camino más rápido es ir hasta la habitación de las cajas y salir por el pasillo de arriba. Pon el transportador en marcha con los Cristales y *¡pa'lante!*



PARTE 1 Abre y déjame pasar. Pilla enseguida una dosis de salud.

COSAS QUE HACER EN MODERN L.A. CUANDO ERES DUKE



Ve detrás de la caja y dale al interruptor que hay allí. | Eso hará que se abra una puerta secreta al fondo de la habitación. | Aquí encontrarás una Shotgun que te irá de perlas y salud.

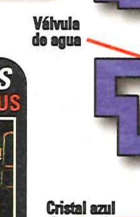


PARTE 4 ¿Una sorpresa para mí? Cómo llegar al Challenge, 1ª parte.

COSAS QUE HACER EN MODERN L.A. CUANDO ERES DUKE



Sube las escaleras con las Night Goggles puestas | Mira a tu izquierda y verás algo detrás. | ¡Uau, la primera sorpresa del Challenge!



FRASES CÉLEBRES
BOOTYLICIOUS



"Aaahhh. Mi casa cuando no estoy en casa."

PARTE 2 El teléfono erótico puede molar. Ya llamarás a mamá en otro momento.



COSAS QUE HACER EN MODERN L.A. CUANDO ERES DUKE



Ve a la cabina y aprieta el botón para oír nada más y nada menos que a la apetitosa y sexy Lara Croft en pleno auge.



C



PARTE 3 El tamaño (de las pistolas) sí importa. Date un rulo por los barrios bajos.

COSAS QUE HACER EN MODERN L.A. CUANDO ERES DUKE

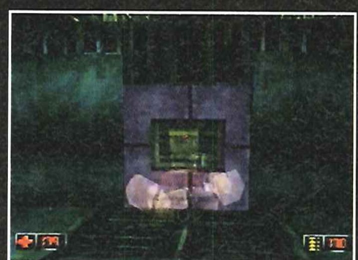
En el callejón de atrás encontrarás un contenedor verde grande. | Empuja el trasto para descubrir un punto secreto... | ... donde hay una Gatling Gun para crujirse. ¡Es hora de matar!

FRASES CÉLEBRES
CERDO DE CENTRO

"Te haré un agujero nuevo."

PARTE 5 Necesito un chequeo, doctor. Hazte una puesta a punto.

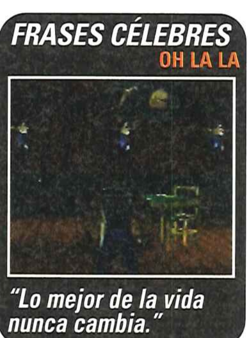
COSAS QUE HACER EN MODERN L.A. CUANDO ERES DUKE



Después de sacar la válvula y hacer que baje el nivel del agua, avanza hacia esta reja y dispara para acceder a un Medikit.



FRASES CÉLEBRES
OH LA LA



"Lo mejor de la vida nunca cambia."



PARTE 1 Profanación de tumbas. Primera lección para novatos.

COSAS QUE HACER EN EL OESTE CUANDO ERES DUKE



Ve hacia el tipo que, para su desgracia, se pasea por ahí.

Dispárale para abrir la escotilla y tírate dentro.

Usa la linterna para abrir la puerta y salir de la tumba

PARTE 2 Veamos que hay en la caballeriza. En busca del ascensor oculto.

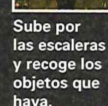
COSAS QUE HACER EN EL OESTE CUANDO ERES DUKE



Ve hasta el corral del fondo y mueve la linterna.



Llegarás a un pasaje secreto subterráneo.



Sube por las escaleras y recoge los objetos que haya.



GUÍA NIVEL 2

DUKE HILL
WESTERN TOWN

Primera parada: el viejo Oeste. Los aliens tienen algún tipo de interés en la mina de oro y Duke tiene que descubrir cuál es para poner los puntos sobre las íes.

- Encuentra las piezas del combinado
- Asalta el lugar
- Acribilla a unos cuantos primos de E.T.

A Tienes que entrar en el destacamento. La llave está en la caja fuerte del banco, pero ésta se abre con una combinación que está escrita en un papel partido en tres pedazos. Comienza por entrar en el banco y conseguir el primer pedazo que hay delante de la caja.



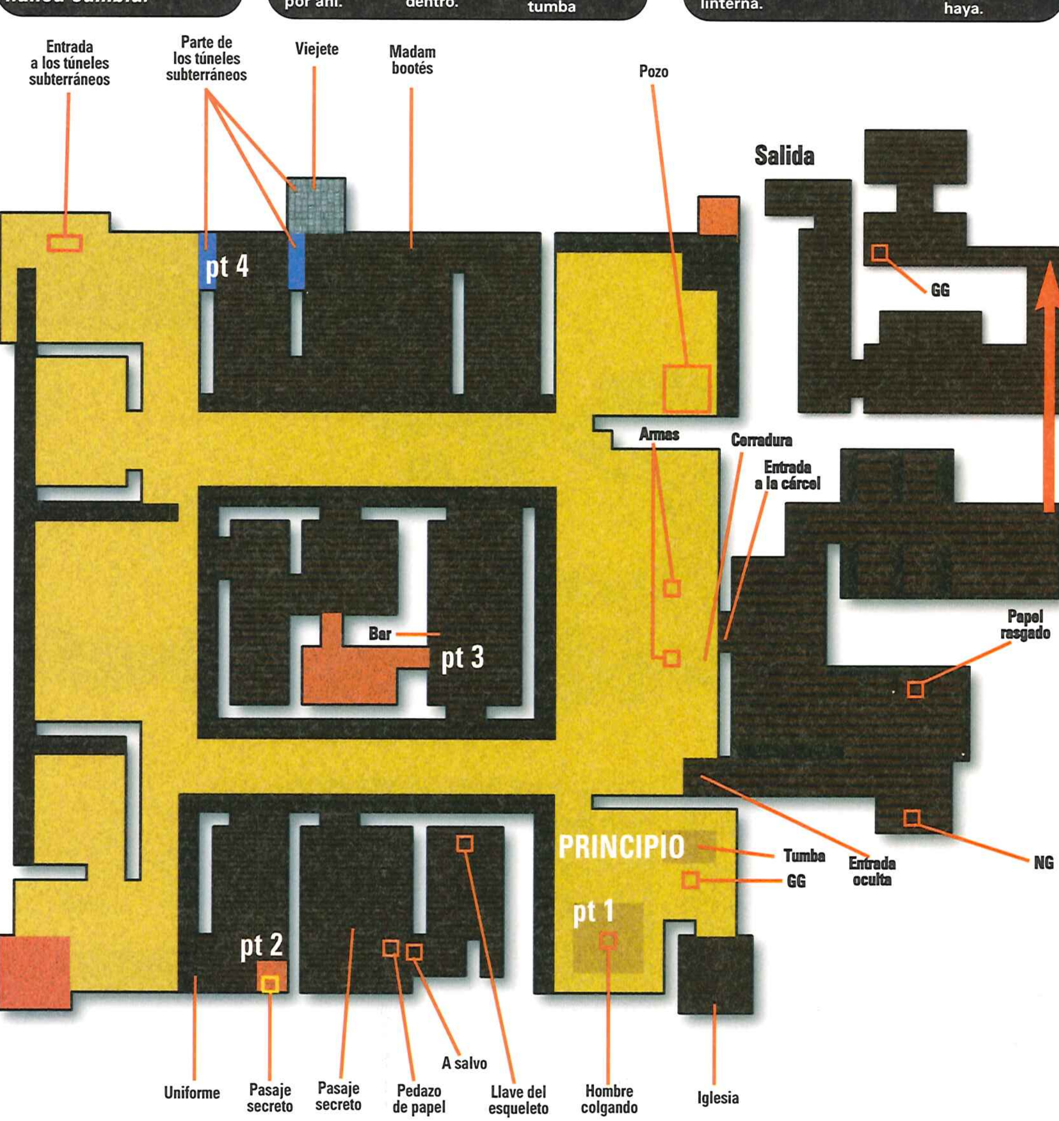
B Entra en el edificio que hay enfrente del banco y crúzalo hasta llegar a la puerta que da a la calle del otro lado de la ciudad. Cuando salgas verás un pozo en la esquina del edificio que queda a tu derecha. Tírate dentro y nada por la alcantarilla; busca una habitación que encontrarás por encima de ti a la izquierda. En ella encontrarás una "vieja nota"; recógela.

C Desanda lo andado hasta fuera del pozo y ve a la izquierda hacia el destacamento. Aniquila a las ametralladoras con unos cuantos disparos de RPG bien apuntados o con dinamita (en los túneles submarinos del pozo puedes encontrar el material necesario). Luego pasa por la entrada recién abierta que verás en la esquina de este área y activa el pasillo secreto que encontrarás siguiendo recto.



D Recoge las gafas de visión nocturna y entra en el túnel oscuro. Sube los escalones hasta que encuentres el pedazo de papel que hay en la celda. Píllalo y vuelve al banco para abrir la caja, en la que hallarás la llave Skeleton que te servirá para entrar en el destacamento. Luego ve hacia donde estaban las ametralladoras y utiliza la llave para entrar. Por último, ve a la izquierda y hacia arriba. Sigue el pasillo hasta el ascensor; el interruptor te llevará a las minas y al final de este nivel.







FRASES CÉLEBRES
DUKE NO PERDONA

"90-60-90. Ésas sí que son mi tipo."



PARTE 3 Párvulas medio desnudas y espumosas. Detrás del mostrador.

COSAS QUE HACER EN EL OESTE CUANDO ERES DUKE



Quédate de pie al lado de la estantería ligeramente coloreada.

Aparte de un bombón, pilla el Rifle Buffalo que hay encima de la cama



PARTE 4 El tamaño de tu trasto. Encuentra pronto el RPG.

COSAS QUE HACER EN EL OESTE CUANDO ERES DUKE

Vuela el pequeño cuartucho del rincón para desvelar...

... un pasaje que lleva a los túneles subterráneos.

Salta al agua y toma la primera salida a mano izquierda para hallar el RPG.



GUÍA NIVEL 3

SOY UN MINERO, SOY UN OBRERO

WESTERN MINES

Al cargarse la actividad minera de esta zona, los aliens han creado una ciudad fantasma justo en el lugar donde muchos años más tarde se erigirá Los Ángeles. Pero las cosas volverán a su cauce, porque aquí está Duke dispuesto a restablecer la "normalidad".

- Explora las minas activas
- Encuentra el ascensor
- No te hagas matar

Los aliens están convirtiendo todo el oro californiano en plomo con el fin de provocar una turbulencia espacio-temporal en el plano astral de la Tierra. Necesitas activar varias palancas para abrir áreas de la mina y ganar acceso a los niveles inferiores.

A Gira a la izquierda y ve hasta el final del corredor: verás una palanca. Actívala y vuelve atrás. Ahora podrás entrar en un pasadizo nuevo que estará a tu izquierda. De momento, pasa del túnel que verás justo delante de ti.



B Ve hacia atrás y toma el pasadizo nuevo. Al final encontrarás una llave Skeleton. Retrocede y gira a la izquierda. Esta vez ve por el túnel largo que tiene el suelo de madera. Al final, tuerce a la derecha y llegarás a una sala muy grande con barrotes de acero. Utiliza la llave en la entrada cerrada que verás directamente delante de ti, y entra.

C Evita las perforadoras y llegarás a una caverna con agua. Para cruzarla tendrás que saltar y agarrarte a una serie de plataformas; un consejo: ve por la izquierda. Cuando hayas pasado, sigue el túnel hasta la siguiente área (donde verás una vagoneta ante ti). Sigue el camino 'Z'. Al final hay otro pasadizo largo y oscuro; si giras dos veces a la derecha llegarás al centro de la mina. Tienes que pasar por un hoyo para alcanzar el otro lado, y puedes hacerlo de dos formas: suspenderte de los barrotes superiores o dejarte caer y esquivar las perforadoras. Continúa adelante y te meterás en una caverna muy grande. Desde aquí, sigue por la izquierda de la caverna y sube hacia la parte de arriba. Aquí será muy útil tener un Jetpack. Continúa por el túnel saltando por encima de las partes más quebradizas del suelo. Si te caes, darás con tus huesos en una piscina; en este caso, nada hacia delante y, después de atravesar dos habitaciones, verás una escalerilla que da al carril que está suspendido arriba. Aquí encontrarás la salida, pero antes de tomarla sube la escalerilla siguiente porque así podrás pillar el objeto Atomic Health. Tira de la palanca para abrir las puertas y salir de este nivel subterráneo.

PARTE 1 Empieza la aventura. Recarga de salud atómica.

COSAS QUE HACER EN UNA MINA DEL OESTE CUANDO ERES DUKE



Antes de volver al punto de partida, inspecciona el agua.



Aquí abajo encontrarás un objeto de Atomic Health que te hace mucha falta.

PARTE 2 Necesitas un Rifle Buffalo. Mira abajo para recargarlo.

COSAS QUE HACER EN UNA MINA DEL OESTE CUANDO ERES DUKE



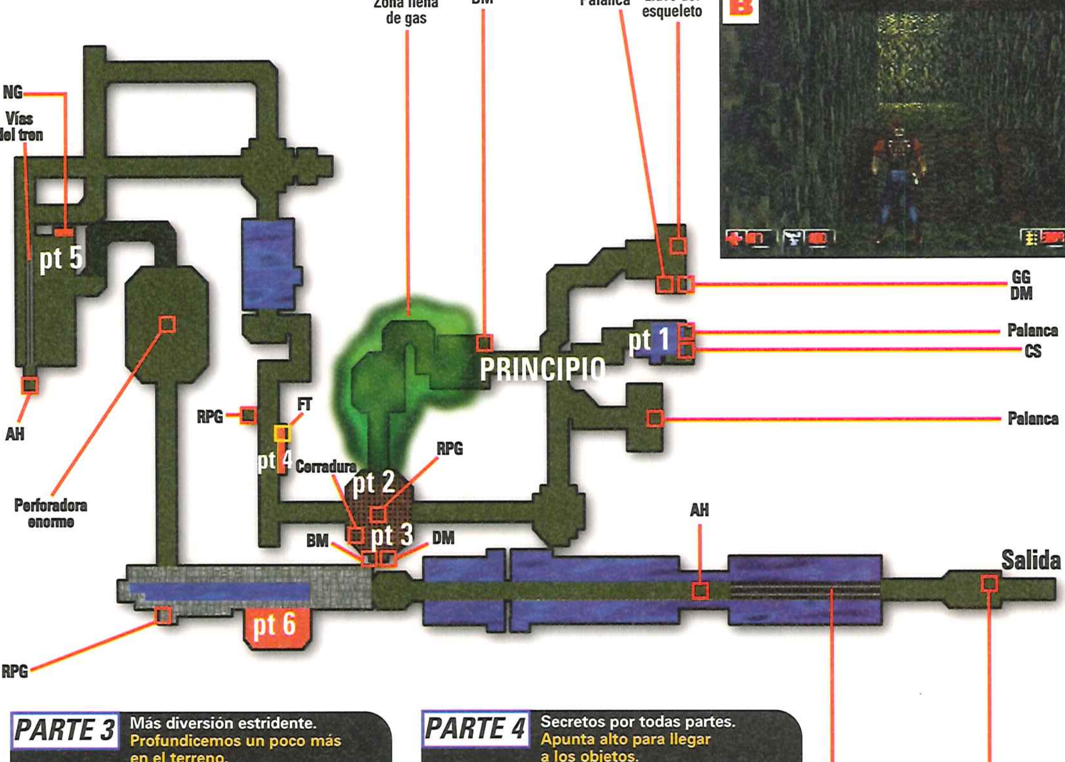
Usa la escalera para llegar a la cima de esta intersección.



Aquí arriba encontrarás un Rifle Buffalo y lasmuniciones correspondientes.

FRASES CÉLEBRES
ESO TIENE QUE DOLER

"Me duelen los dientes sólo de verlo."



PARTE 3 Más diversión estridente. Profundicemos un poco más en el terreno.

COSAS QUE HACER EN UNA MINA DEL OESTE CUANDO ERES DUKE

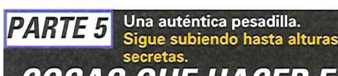


De nuevo en la intersección, tírate o baja por la escalera.

Lanzarse resulta mucho más rápido que usar la escalera.



Y el premio que te espera abajo es el brutalmente potente RPG.



PARTE 4 Secretos por todas partes. Apunta alto para llegar a los objetos.

COSAS QUE HACER EN UNA MINA DEL OESTE CUANDO ERES DUKE

Antes de adentrarte en el túnel sin mirar...



... mira bien y encontrarás una escalera oculta encima de ti.

Encontrarás varios objetos, incluyendo el lanzallamas.



PARTE 5 Una auténtica pesadilla. Sigue subiendo hasta alturas secretas.

COSAS QUE HACER EN UNA MINA DEL OESTE CUANDO ERES DUKE



Explora la reja que hay justo enfrente de ti.



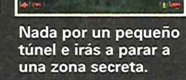
Escala para encontrar algunos botines de guerra.

PARTE 6 Poder atómico. Sumérgete en el frío azul.

COSAS QUE HACER EN UNA MINA DEL OESTE CUANDO ERES DUKE



Al fondo de esta caverna verás que hay agua.

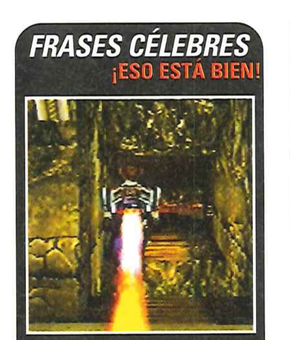


Nada por un pequeño túnel e irás a parar a una zona secreta.

FRASES CÉLEBRES
LAGARTO, LAGARTO

"¡Cómete mi joystick!"

FRASES CÉLEBRES
¡ESO ESTÁ BIEN!



"La hora del Jet."

PARTE 1 Una larga zambullida. Mustia diversión en las frías aguas.

COSAS QUE HACER EN UNA MINA DEL OESTE CUANDO ERES DUKE




Sigue la interminable vía del tren con la vista y divisarás el agua.

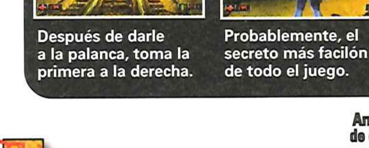
Incluso es posible que encuentres tú solito una entrada secreta.

Hazte con la fuerza que le da a Duke una dosis de Atomic Health.

PARTE 2 Eres un fiera, Duke. No todos los secretos cuestan de hallar.

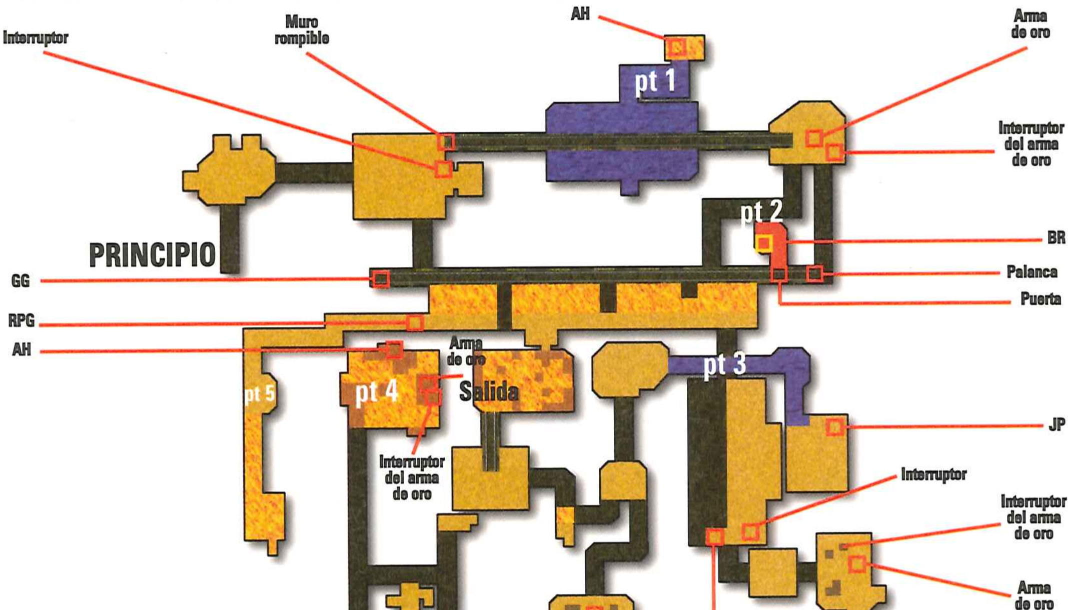
COSAS QUE HACER EN UNA MINA DEL OESTE CUANDO ERES DUKE

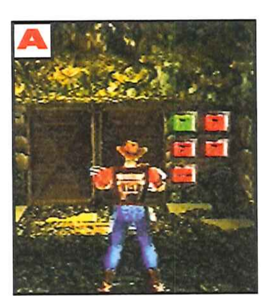


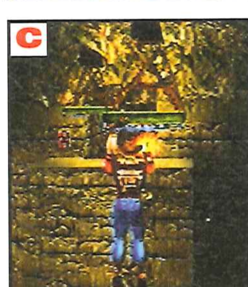


Después de darle a la palanca, toma la primera a la derecha.

Probablemente, el secreto más facilón de todo el juego.







PARTE 3 Métete por la que toca. Y encuentra una sala llena de golosinas.

COSAS QUE HACER EN UNA MINA DEL OESTE CUANDO ERES DUKE




Antes de empezar con la misión, pega un salto.

En cuanto aparezcas en la siguiente sala, liquida a los cerdos.

¡Bingo! Una habitación repleta de munición y equipamiento.

PARTE 4 El calor del momento. Sube para encontrar objetos en las alturas.

COSAS QUE HACER EN UNA MINA DEL OESTE CUANDO ERES DUKE



Salta a la roca del medio y desde allí a la plataforma.

Encara a Duke hacia la derecha y sube a la siguiente formación rocosa.

Mira a tu alrededor y encontrarás abundantes armas y munición.

PARTE 5 Armas de oro. Un secreto aguarda cerca del final.

COSAS QUE HACER EN UNA MINA DEL OESTE CUANDO ERES DUKE

Con todas las armas de oro desactivadas es hora de ir a por el nuevo secreto.

La puerta está abierta y los numerosos objetos te están esperando.

Acapara tanta munición como puedan llevar las piernas de Duke.

FRASES CÉLEBRES
¡EEEH, CERDITO!

"Cuanto más gordos, más sangran."

JEFE ROBOT Remata la faena. No temas al infame.

THE REAPER



Antes de regresar al futuro y comprobar que la historia ha vuelto a su cauce tienes que hacer una última cosa. En cuanto llegues, corre hacia el medio y hazte con el Jetpack; úsalo para volar hacia la torre. Desde allí, una buena dosis del más puro estilo Duke servirá para que estos aliens y su jefe robot se enteren de que son unos pollinos. Adminístrales algo de dinamita y de RPG, y la cosa no durará mucho.

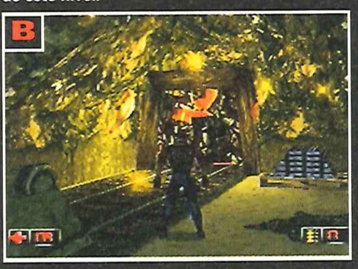
GUÍA NIVEL 4

ORO Y ARMAS
WESTERN DRILLING OPERATION

Acaba con las operaciones y elimina a los aliens que se han transportado hasta esta época del tiempo. Esto de convertir el oro en plomo no es muy normal que digamos, así que Duke tiene que mentalizarse de que va a enfrentarse a lo peor.

- Desactiva los cañones convertidores de oro
- Activa el ascensor
- Lárgate

A Tienes que desactivar los tres cañones convertidores de oro cortando su suministro de energía y luego alcanzar el ascensor para volver a la superficie. Atraviesa la primera sala y sal recto por la segunda hasta llegar al ascensor, por donde más tarde podrás salir de este nivel.



B A la izquierda del ascensor verás un túnel bloqueado: usa dinamita o una granada para abrirlo. Métete en el túnel y sigue recto hasta que encuentres el primer cañón. Desactívalo y, a la derecha, verás un túnel con una puerta de barrotes al final. Tira de la palanca para abrir la puerta.

C Sigue adelante y saldrás a una caverna muy profunda con una masa de lava en el fondo. Crúzala y toma el pasillo de la izquierda. Salta por encima de la charca —recuerda dónde está porque luego tendrás que tirarte al agua— y estarás en la entrada de una gran caverna con un mecanismo de poleas. Puedes usar la polea agarrándote y disparando el panel de la pared del otro extremo. También puedes usar un Jetpack para llegar al otro lado.

D Avanza recto y en la segunda sala verás el segundo cañón del oro. Desactívalo pulsando el panel verde de la pared que hay a la izquierda, que entonces se pondrá de color rojo. Vuelve sobre tus pasos hasta la charca y tírate. Desde tu dirección actual tienes que nadar hacia la izquierda. Sal del agua en el área nueva, ve por el túnel de la izquierda y en la habitación siguiente vuelve a torcer a la izquierda. Atraviesa la sala de los pilares y recorre el túnel largo; al final del mismo, ve a la derecha y continúa adelante.
Al final estarás en otra sala que está casi totalmente llena de lava: aquí hallarás el último cañón del oro. La mejor forma de alcanzar el interruptor es ir por la izquierda manteniéndote en el nivel inferior de la sala. Luego retrocede hasta aquella caverna tan profunda que también tenía lava; aquí también tendrás que nadar y escalar la pared en la primera apertura. Cuando llegues, cruza hasta el otro extremo de la caverna profunda y corre hacia la izquierda. La sala de la derecha contiene el ascensor con el que podrás salir de esta mina de locos.



GUÍA NIVEL 5

OBEDECE O MUERE

MODERN L.A.

Duke vuelve a casa justo a tiempo para saludar a unos cuantos amiguitos extraterrestres. Los Ángeles ha conocido tiempos mejores; si te dedicas a explorar las ruinas acabarás descubriendo cuáles son tus objetivos:

- Recoge todos los cristales de energía
- Activa el dispositivo del portal del tiempo alienígena
- No dejes que los aliens te chamusquen las patillas

Duke hace lo que puede, pero parece que de momento no resulta suficiente. Tiene que volver bastante atrás en el tiempo para descubrir qué más ha pasado.

A Primero sube la escalera del callejón. Métete en la habitación que en el nivel 1 había sido la sede de la Dominatrix y, en el armario, encontrarás una llave. Entra en el almacén repartiendo leña y toma el pasillo de la izquierda. Después, gira la segunda a la derecha y darás con el Cristal Verde.

B Sal a la izquierda, luego gira otra vez a la izquierda e irás a parar a una habitación por la que ya habías pasado. Desde allí puedes subir a un pasaje por el que llegarás a una especie de andamio desde donde verás una salida. Salta por encima del andamio y agárrate al borde. Debajo verás una gran abertura al fondo de la cual está el Cristal Rojo. También tendrás que pillar el Jetpack para volver arriba. Vuelve al andamio, pero esta vez déjate caer. Tendrás que usar el Cristal Verde para activar la cinta transportadora, pero no te preocupes porque luego podrás recuperarlo.

C Sigue la cinta transportadora hasta llegar a una gran sala donde hay unos depósitos enormes en los que los aliens guardan material tóxico. Por la izquierda de una de las escalerillas que verás puedes llegar hasta la siguiente cinta transportadora, que te conducirá a una habitación con tres orificios en el suelo. Tírate por el de la izquierda y luego sigue recto, dejándote caer hasta llegar a un lugar donde hay una escalera a la izquierda y una entrada de agua. Sube por esta escalera.

D Lleva a Duke hacia arriba para salir al exterior. Tienes que encontrar el volquete verde que está contra una pared. Si lo empujas hacia un lado descubrirás una entrada oculta donde encontrarás el Cristal Azul. Vuelve fuera y en una esquina verás un agujero nuevo por el que todavía no habías entrado. Sigue este camino y continúa a lo largo de la cinta transportadora; luego salta a la repisa de la derecha en la que hay una puerta, justo antes del pasillo que está en llamas. Abre la puerta y ve adelante y hacia arriba. No subas por la escalerilla; sal por la izquierda y volverás a estar en la sala de los tanques tóxicos.

E Sal por la cinta transportadora de la izquierda y podrás recoger el Cristal Verde. Ahora que tienes las tres piezas, vuelve exactamente al punto en el que la cinta transportadora entra en las llamas. Haz de tripas corazón y métete por ahí: es la única forma de llegar al portal del tiempo. Usa los cristales y ¡hala, hasta la vista!



PARTE 1
Por la puerta trasera.
Otro secreto oculto.

COSAS QUE HACER EN MODERN L.A. CUANDO ERES DUKE



Una vez más, la llave de la fama y la fortuna se encuentra en un contenedor.



Mira hacia arriba y dispárale a eso que parece un pasaje secreto.

¡Eso es! Aparte de reportarte un par de objetos, te permite entrar.



PARTE 2
Vacía la bufeta.
Duke se toma un respiro.

COSAS QUE HACER EN MODERN L.A. CUANDO ERES DUKE



Aunque los lavabos parecen tan recomendables como los del festival de la vaca, Duke no tiene manías.

FRASES CÉLEBRES
CADA VEZ MÁS MACARRA

"Soy un tipo duro, no un minero."

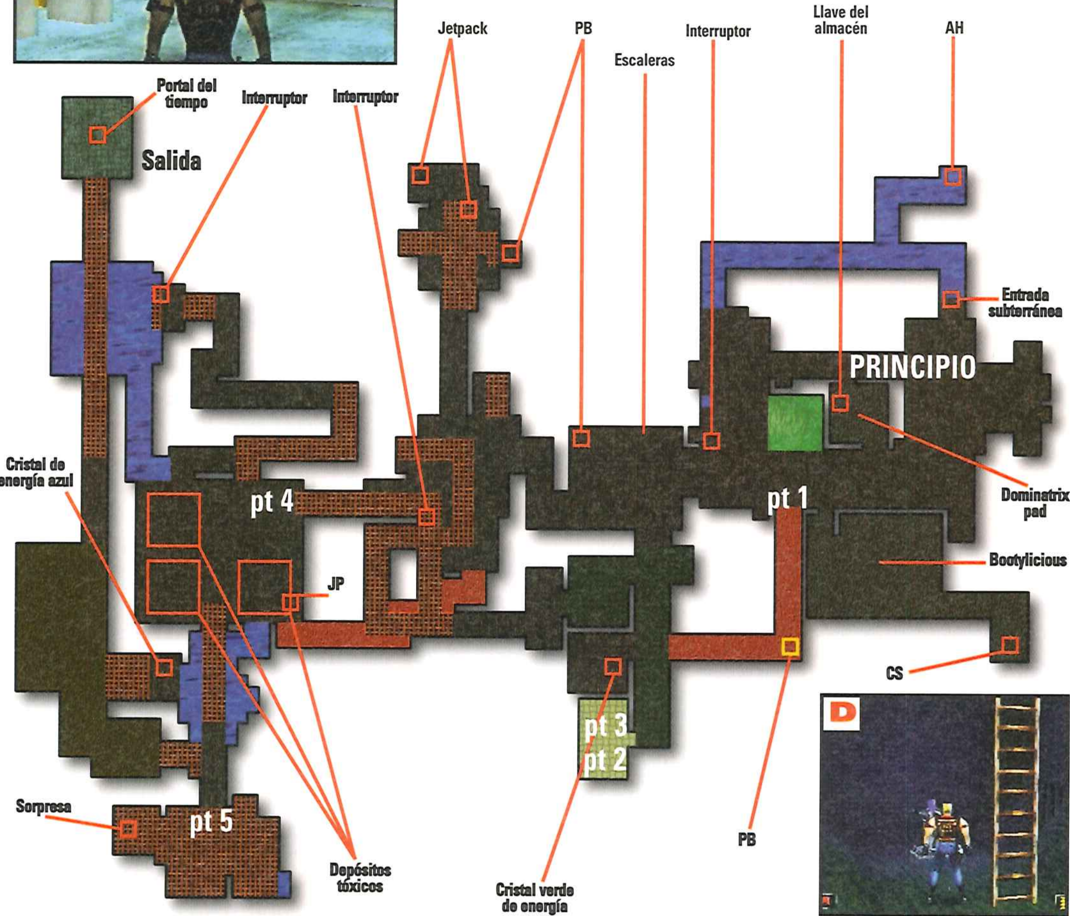


PARTE 3
Todo un seductor.
Es el chulo que castiga...

COSAS QUE HACER EN MODERN L.A. CUANDO ERES DUKE



¡Espejito, espejito! ¿Quién es el tío más duro del mundo? ¡No cabe duda de que es Duke Nukem!



PARTE 4
Poca broma con los chapuzones tóxicos.
A punto para otro secreto.

COSAS QUE HACER EN MODERN L.A. CUANDO ERES DUKE





Al entrar en la habitación de los depósitos tóxicos, mira arriba a la izquierda.



Verás una plataforma que lleva a otra sección.

Aunque no es uno de los buenos, no deja de ser un secreto.



PARTE 5
Sorpresa, sorpresa.
Acompáñame, un secreto más...

COSAS QUE HACER EN MODERN L.A. CUANDO ERES DUKE



Al entrar en la habitación de los tres agujeros...



... métete en el de la derecha y sigue hacia la derecha.



Además de agua encontrarás otra sorpresa.



FRASES CÉLEBRES
NO VALEN NADA



"Estas nuevas no me gustan. Alguien se la va a ganar."

GUÍA NIVEL 6

LA JOYAS DE LA FAMILIA

MEDIEVAL CASTLE

El castillo de la familia Von Nukem fue creado por los antepasados de nuestro héroe. Es hora de recoger las joyas de la familia.

- Explora el castillo
- Recoge las joyas de la familia
- Encuentra una forma de salir

A Es la hora del baño: tírate al foso y pégate al lado derecho hasta encontrar el túnel y atravesarlo. Deberías aparecer cerca de un puente de piedra y encontrar un punto para salir del agua. Cruza el puente y tira de la palanca para que se abra el puente levadizo del castillo.



B Vuelve a tirarte al agua y sigue nadando alrededor del castillo. A través de los túneles largos encontrarás otra área abierta por la que podrás salir del foso. En un lado hay una habitación donde hay una llave Skeleton; recógela y sube por la escalera que hay a la derecha. Bajo las escaleras hay un bloque Nukem y, detrás de él, un Steroid. Al subir las escaleras encontrarás granadas de la mano santa y la primera joya de la familia. Ahora tírate al agua que hay abajo y vuelve al puente levadizo.

C Aquí es donde apareciste al principio del nivel. Ahora puedes cruzar para entrar en el castillo; delante de ti está la puerta principal, pero tendrás que subir al tejado para pasar. En este punto encontrarás la segunda joya de la familia Von Nukem. Utiliza la llave Skeleton para entrar dentro.

D Ve por la izquierda y sube por las primeras cadenas. Utilizando los barrotes que hay encima, ve hasta las plataformas de madera que quedan más cerca (las que están a menor altura). Entra en la habitación de la alfombra roja y verás en la pared un retrato del tatarabuelo de Nukem. Detrás está la cama de los amos del castillo, una chica con problemas de temperatura y la última joya de la familia. E Ahora ve a la habitación más alta que tiene el suelo de piedra. Siguiendo recto llegarás a un pequeño agujero en el suelo. Déjate caer, sigue hasta abajo del todo y pon las joyas en la rueda Nukem. Se abrirá una puerta y, si recorres todo el pasillo, llegarás al final del nivel.



FRASES CÉLEBRES
INTRATABLE

"¡Oye, cerdito, déjame pasar si no quieres que entre, te humille, te achicharre y te machaque!"





PARTE 1 Restriégate contra los bustos de piedra.
Acoso sexual a los pedrolos.

COSAS QUE HACER EN UN CASTILLO MEDIEVAL CUANDO ERES DUKE

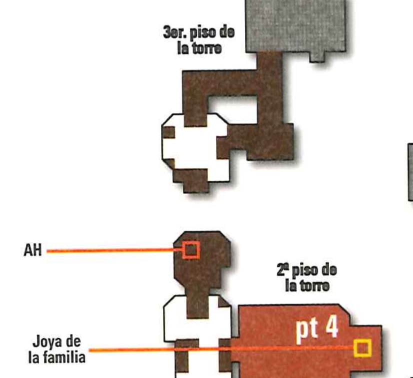


Antes de subir las escaleras, tómate un momento para…



… sacar la losa Nukem de la pared. Tira de ella y te revelará…

…una habitación oculta que contiene los esteroides que debes recoger.



HHG · Joya de la familia · Llave del esqueleto · CS · CS · AH · TX · Joya de la familia · TX · CB · pt 1 · pt 2 · pt 3 · PRINCIPIO · RPG · DD · GG · CH



PARTE 2 Tira de las losas.
Muévete más que Jim Carrey.

COSAS QUE HACER EN UN CASTILLO MEDIEVAL CUANDO ERES DUKE



Dirígete a la chimenea que se encuentra entre los muros del castillo.



Plántate junto a la estatua de piedra y apriétale el pecho para…



…descubrir una habitación secreta con muchas y buenas sorpesas.



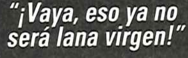
Tira de otra losa Nukem para revelar todavía otra cosa más…



Esta vez se trata de un pasaje que rodea los muros exteriores del castillo.

FRASES CÉLEBRES
PORNO OVEJIL





"¡Vaya, eso ya no será lana virgen!"

PARTE 3 Deja la pared como un colador.

Hay losas Nukem por todas partes.

COSAS QUE HACER EN UN CASTILLO MEDIEVAL CUANDO ERES DUKE





Comprueba la losa Nukem incrustada en el muro del castillo.

Una vez dentro encontrarás otra losa Nukem que deberás sacar.

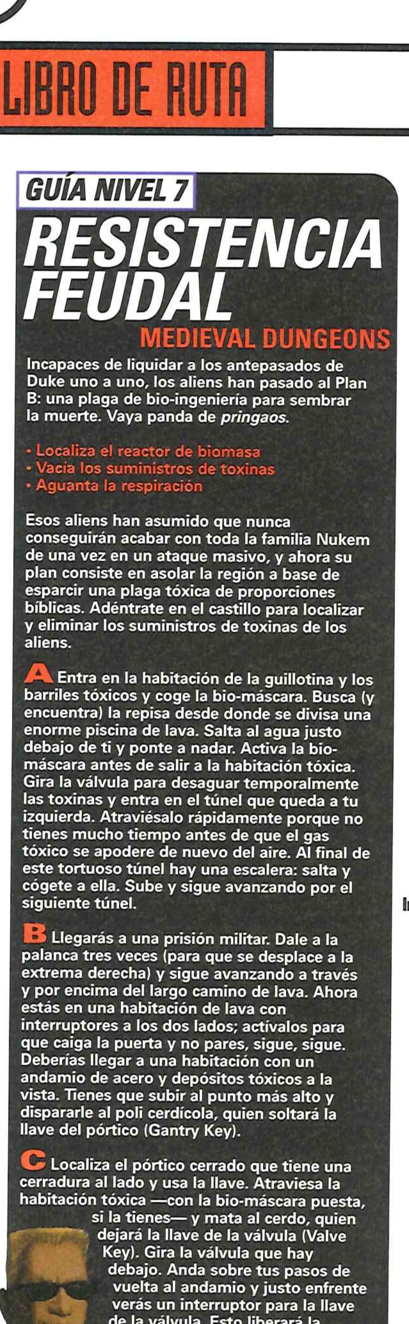


Y que te llevará a otro de los muchos secretos en este maldito nivel.

PARTE 4 ¿Queda tiempo para un *kiki*?
Para la ternura siempre hay tiempo.

COSAS QUE HACER EN UN CASTILLO MEDIEVAL CUANDO ERES DUKE

Antes de ir a por la joya de la familia Duke Nukem, a nuestro héroe aún le queda tiempo para comprobar alguna sorpresa más de las que le depara el castillo.



GUÍA NIVEL 7

RESISTENCIA FEUDAL

MEDIEVAL DUNGEONS

Incapaces de liquidar a los antepasados de Duke uno a uno, los aliens han pasado al Plan B: una plaga de bio-ingeniería para sembrar la muerte. Vaya panda de *pringaos*.

- Localiza el reactor de biomasa
- Vacía los suministros de toxinas
- Aguanta la respiración

Esos aliens han asumido que nunca conseguirán acabar con toda la familia Nukem de una vez en un ataque masivo, y ahora su plan consiste en asolar la región a base de esparcir una plaga tóxica de proporciones bíblicas. Adéntrate en el castillo para localizar y eliminar los suministros de toxinas de los aliens.

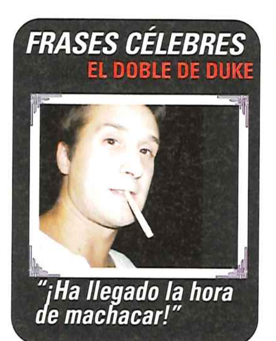
A Entra en la habitación de la guillotina y los barriles tóxicos y coge la bio-máscara. Busca (y encuentra) la repisa desde donde se divisa una enorme piscina de lava. Salta al agua justo debajo de ti y ponte a nadar. Activa la bio-máscara antes de salir a la habitación tóxica. Gira la válvula para desaguar temporalmente las toxinas y entra en el túnel que queda a tu izquierda. Atraviésalo rápidamente porque no tienes mucho tiempo antes de que el gas tóxico se apodere de nuevo del aire. Al final de este tortuoso túnel hay una escalera: salta y cógete a ella. Sube y sigue avanzando por el siguiente túnel.

B Llegarás a una prisión militar. Dale a la palanca tres veces (para que se desplace a la extrema derecha) y sigue avanzando a través y por encima del largo camino de lava. Ahora estás en una habitación de lava con interruptores a los dos lados; actívalos para que caiga la puerta y no pares, sigue, sigue. Deberías llegar a una habitación con un andamio de acero y depósitos tóxicos a la vista. Tienes que subir al punto más alto y dispararle al poli cerdícola, quien soltará la llave del pórtico (Gantry Key).

C Localiza el pórtico cerrado que tiene una cerradura al lado y usa la llave. Atraviesa la habitación tóxica —con la bio-máscara puesta, si la tienes— y mata al cerdo, quien dejará la llave de la válvula (Valve Key). Gira la válvula que hay debajo. Anda sobre tus pasos de vuelta al andamio y justo enfrente verás un interruptor para la llave de la válvula. Esto liberará la válvula, lo que te permitirá desaguar todas las toxinas. Entonces vuelve al pórtico más alto, que habrá bajado para que puedas salir del nivel.



FRASES CÉLEBRES
EL DOBLE DE DUKE



"¡Ha llegado la hora de machacar!"

PARTE 1
Usa tus poderes arácnidos.
Rutas alternativas para novatos.

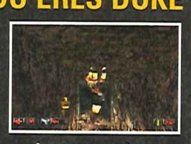
COSAS QUE HACER EN UNA MAZMORRA MEDIEVAL CUANDO ERES DUKE

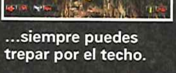






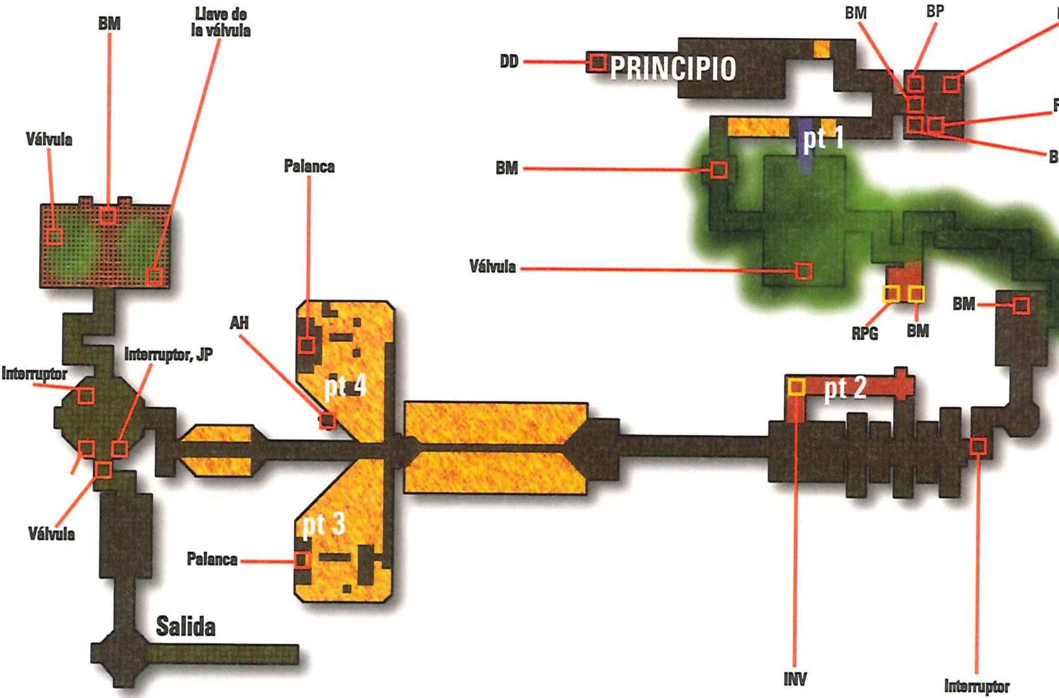
Si no te apetece darte un pequeño chapuzón...





...siempre puedes trepar por el techo.





PARTE 2
Duke es un espíritu libre y no pertenece a ninguna cárcel.
En busca de otra losa Nukem.

COSAS QUE HACER EN UNA MAZMORRA MEDIEVAL CUANDO ERES DUKE



Asegúrate de que has girado el interruptor a tope a la derecha.



En una de las cárceles de la derecha verás una losa Nukem.



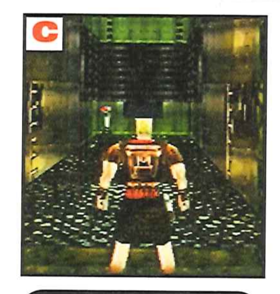
Acércate a la piedra y empieza a tirar de ella.



Descubrirás un pasaje secreto con un objeto para recoger.

En lugar de volver por el mismo camino, escala.





FRASES CÉLEBRES
UÑAS FUERA

"¡Ven, ven, que pillarás!"

PARTE 3
¿Queda tiempo para un kiki?
Para la ternura siempre hay tiempo.

COSAS QUE HACER EN UNA MAZMORRA MEDIEVAL CUANDO ERES DUKE



Para librarte lo más rápido posible de esta recalentada sección, puedes andar pegado al muro sin riesgo de achicharrarte vivo. ¡Hay que ver lo que tiene que pasar Duke en una jornada laboral...!

PARTE 4
A por los premios.
Un poco de salud atómica no vendrá mal.



COSAS QUE HACER EN UNA MAZMORRA MEDIEVAL CUANDO ERES DUKE



Avanza por la parte segura de la habitación (o sea, siguiendo el muro).



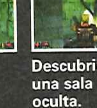
Salta y cógete a un agujero en el muro. Sube arriba para pillar la salud.

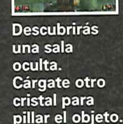
PARTE 1
Un rato destructivo.
Rompe el cristal para verlo todo.

COSAS QUE HACER EN UNA CATEDRAL MEDIEVAL CUANDO ERES DUKE











Al avanzar por este pasaje, dispara contra el cristal.

Descubrirás una sala oculta. Cárgate otro cristal para pillar el objeto.

¡Bingo! El espabilado ha dado con tres granadas de mano.

PARTE 2
¿Te falta algo?
Necesitas una dosis de Atomic.

COSAS QUE HACER EN UNA CATEDRAL MEDIEVAL CUANDO ERES DUKE



Zambúllete en esta sección sin salida. Luego nada hasta el final.

Abajo encontrarás un objeto de Atomic Health que te puede ir bien.

PARTE 3
¡Vaya, una palanca!
Me va que ni pintada.

COSAS QUE HACER EN UNA CATEDRAL MEDIEVAL



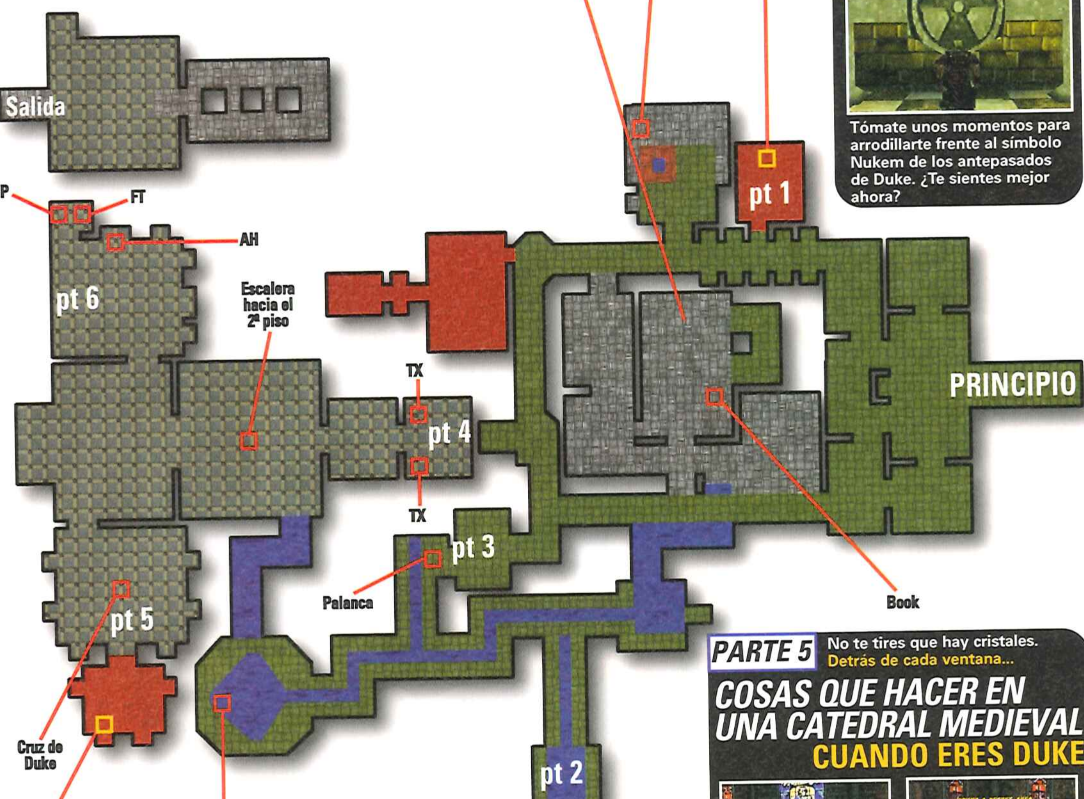
Si no te apetece la excursioncita al principio, tira de esta palanca para encontrar una ruta más corta.

PARTE 4
¡Ssshhh!
Estoy rezando.

COSAS QUE HACER EN UNA CATEDRAL MEDIEVAL



Tómate unos momentos para arrodillarte frente al símbolo Nukem de los antepasados de Duke. ¿Te sientes mejor ahora?



PARTE 5
No te tires que hay cristales.
Detrás de cada ventana...

COSAS QUE HACER EN UNA CATEDRAL MEDIEVAL CUANDO ERES DUKE

Las ventanas no sólo sirven para mirar por ellas. También te las puedes cargar.

Dentro hay una cama, una chati y unas cuantas armas.

FRASES CÉLEBRES
POR SI ACASO

"Perdóname padre porque voy a pecar."

NIVEL DEL JEFE
Un buen ejemplar.
Liquida a los pájaros.

SERPIENTE CON ALAS

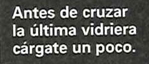


Antes de volver a LA tienes que vencer al jefe con alas que se te encara. Una buena táctica para lograrlo es sumergirse en el agua, ya que así la serpiente alada no te puede atrapar. Otra opción es subir a las torres y pillar los RPG que haya por allí.

PARTE 6
Un último secreto.
Una breve parada a por armas.

COSAS QUE HACER EN UNA CATEDRAL MEDIEVAL CUANDO ERES DUKE







Antes de cruzar la última vidriera cárgate un poco.

Pega un salto al otro lado para conseguir aún más armas.

FRASES CÉLEBRES
NI HABLAR, BABY



"La vida de monje no está hecha para Duke."

GUÍA NIVEL 8

PASAJE DEL TERROR
MEDIEVAL CATHEDRAL

Sus suministros se han esfumado y sus planes están arruinados. Ante el panorama, los aliens se han replegado en el santuario de la Iglesia Von Nukem. Saca a esos sacrílegos de allí.

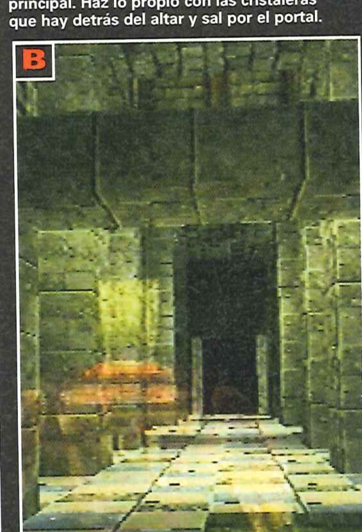
- Localiza una entrada secreta por las alcantarillas
- Okupa la torre de la campana
- Usa tu poder para santificarlos y mandarlos al cielo

Los aliens van a la carrera. Persíguelos por la Iglesia Von Nukem y conviértelos al Dukeísmo. Sigue por dentro de la iglesia y localiza el portal alien para volver a casa.

A Ve por cualquiera de los pasadizos laterales y encuentra la biblioteca principal. Deberías ver un libro que asoma de uno de los estantes. Cógelo para descubrir la puerta secreta que lleva a su iglesia. Cuando hayas cruzado a nado el pasaje inundado, aparecerás en unos túneles subterráneos. Sigue recto, ignorando los pasajes a izquierda y derecha, y métete en la sala de la piscina profunda, que lleva a un túnel acuático.

A

B Desde el otro lado, escala por la parte trasera de la iglesia. Tendrás que disparar a la puerta. En la entrada desde la que acabas de subir hay una repisa de la que te puedes sujetar. Desde aquí, sube por la siguiente escalerilla hasta el campanario. Ahora atraviesa al estilo Duke las cristaleras de delante para saltar al interior de la iglesia principal. Haz lo propio con las cristaleras que hay detrás del altar y sal por el portal.


B

GUÍA NIVEL 9

FÁBRICA DE CERDOS

MODERN LA

Duke vuelve a casa y se encuentra con que no todo está en su sitio. Parece que los aliens están construyendo una fuerza de invasión justo en su patio trasero. ¡Oink!

- Entra en la planta de tratamiento de aguas residuales
- Prepárate para el portal del tiempo
- ¡Ya sabes lo que tienes que hacer!

Al echar un vistazo por su querido Bootylicious Duke se pone de muy mala leche. Ha llegado el momento de patear unos cuantos culos extraterrestres: esta vez tendrás que vaciar el agua del portal del tiempo antes de activarlo.

A El camino que lleva a la fábrica de cerdos pasa por la vieja entrada subterránea, así que ¿a qué esperas? Dirígete a la zona del conmutador central. Primero debes encontrar la válvula en el nivel del medio, que está justo debajo de la habitación en la que los cerdos se están cebando (como cerdos, obviamente). Desde esta sala se accede a una oficina contigua que está inundada. En la esquina del fondo está la llave del laboratorio (Lab Key). Ahora baja al portal del tiempo, en la planta del conmutador central. Recoge todos los cristales.



B Regresa al nivel más alto. Ve a la habitación del vídeo que está enfrente de por donde entraste. Coloca el cristal rojo en el panel de la pared. Coge la llave de la habitación de la válvula (Valve Room Key) que aparece ahora y vuelve a coger el cristal. Baja al nivel del medio otra vez y luego al pasadizo que hay enfrente de la habitación de la válvula que antes activaste. Gira a la izquierda dos veces seguidas por el pasadizo del alcantarillado y llegarás a una puerta sellada. Usa la llave de la habitación de la válvula, entra y gira la válvula.

C En cuanto el nivel del agua empiece a subir, dispara contra una reja y se abrirá una salida en la parte de arriba. Ve nadando y disparando contra las rejas que obstruyan tu camino hasta emerger sano y salvo. De vuelta en el conmutador central tienes que ir otra vez al nivel central. Usa la llave de la habitación de los depósitos para abrir la puerta cerrada que hay justo debajo de la sala de vídeo de antes. En la habitación de los depósitos activa el interruptor que prepara el portal. Luego vuelve a bajar al portal y, una vez más, viaja en el tiempo...

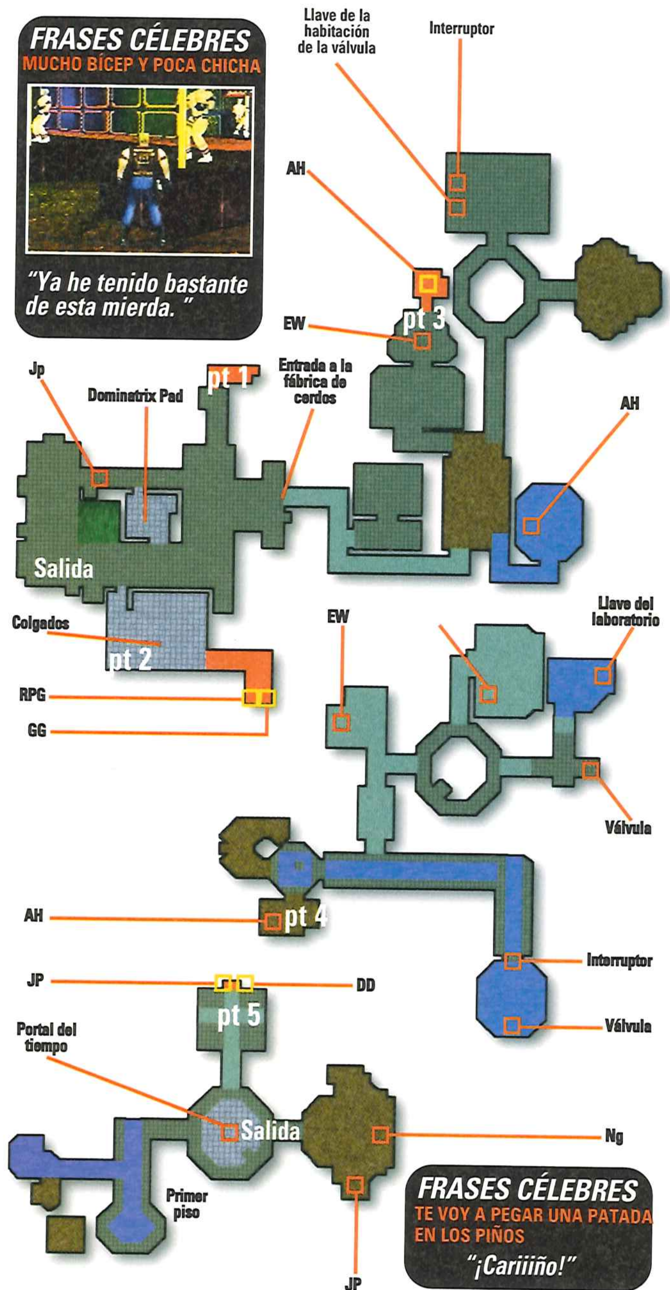


FRASES CÉLEBRES

MUCHO BÍCEP Y POCA CHICHA



"Ya he tenido bastante de esta mierda."



FRASES CÉLEBRES

TE VOY A PEGAR UNA PATADA EN LOS PIÑOS

"¡Cariiiño!"





PARTE 1 Por la vía subterránea. Hay más de una forma de entrar.

COSAS QUE HACER EN MODERN L.A. CUANDO ERES DUKE

Como el metro está parcialmente cerrado, toma la directa:

Vuela la pared de enfrente y, una vez destruida, revelará...

... un pasaje secreto que lleva a las profundidades del complejo.

PARTE 2 ¡Ábrele al Duke, nena! En busca de la zona secreta otra vez.

COSAS QUE HACER EN MODERN L.A. CUANDO ERES DUKE

Después de pasar por los repugnantes bailarines, aprieta el interruptor.

Cruza la puerta que se acaba de abrir y ¡a por todas!

PARTE 3 Archivos con sorpresa. Aparta los obstáculos.

COSAS QUE HACER EN MODERN L.A. CUANDO ERES DUKE



Ve hasta lo que parece un camino sin salida. En realidad, uno de los cajones...

... se puede estirar. Tira de él dos veces para que te deje espacio.

Aquí encontrarás una salud atómica que te vendrá de perlas.



PARTE 4 Una sección abandonada. Explora todos los rincones.

COSAS QUE HACER EN MODERN L.A. CUANDO ERES DUKE



Una vez que hayas cogido la pistola Gatling, salta a la habitación de la derecha.

Aquí encontrarás también un poco de salud atómica. También te vendrá bien.



PARTE 5 Cerdos envasados, un concepto nuevo. Hay más de una forma de entrar.

COSAS QUE HACER EN MODERN L.A. CUANDO ERES DUKE



¡Cerdos por todas partes. Por desgracia, Duke no puede matarlos!



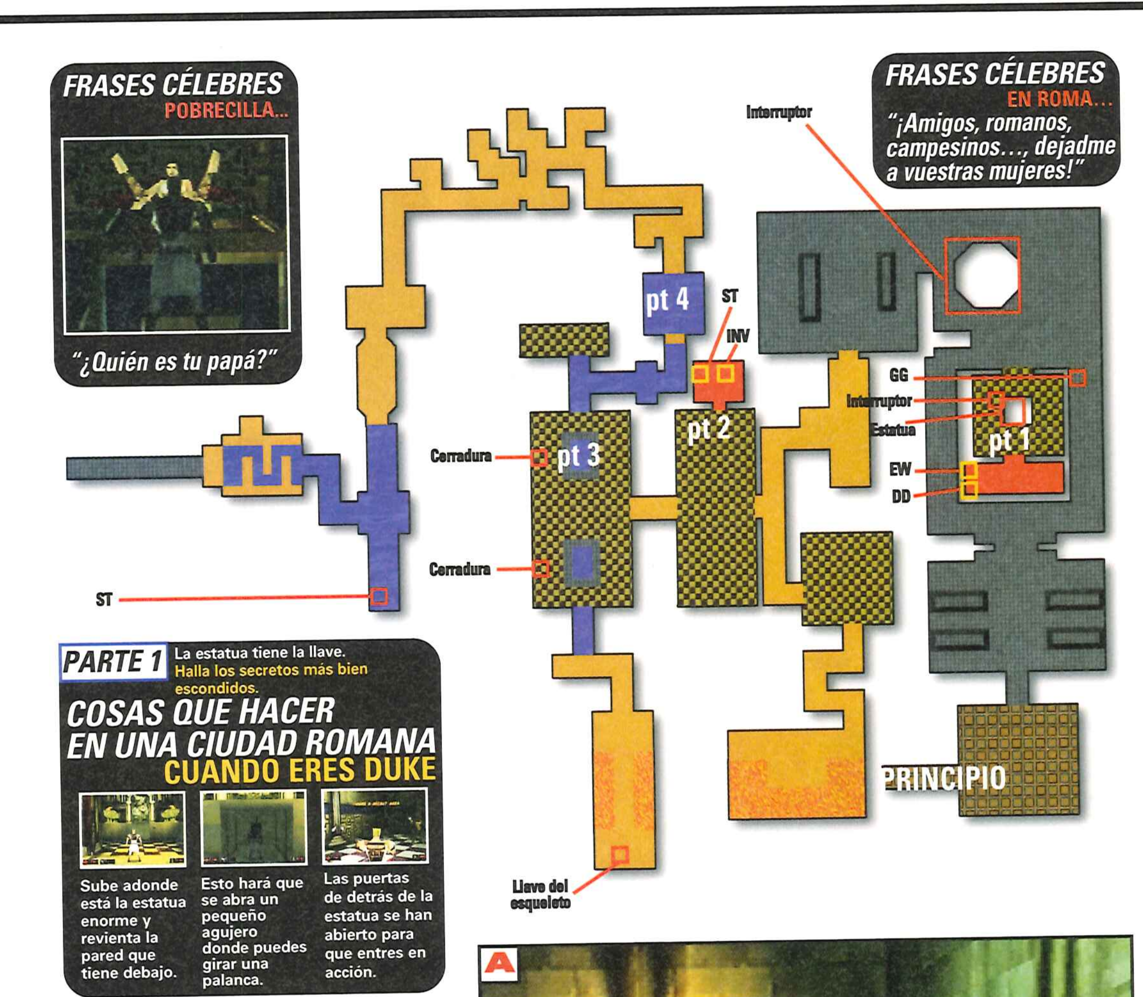
Pero hay un Jetpack escondido en la esquina del fondo de la sala.

FRASES CÉLEBRES
POBRECILLA...

"¿Quién es tu papá?"

FRASES CÉLEBRES
EN ROMA...

"¡Amigos, romanos, campesinos..., dejadme a vuestras mujeres!"



GUÍA NIVEL 10

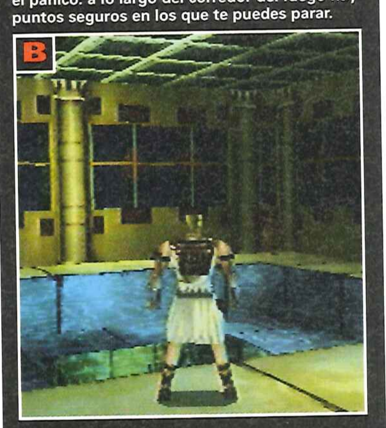
EL CIELO PORCINO

ROMAN CITY

Todos los caminos llevan a Roma, incluido el de los marranos, que parecen encontrarse como en casa en la tierra del vino, las mujeres y las sandalias. Lástima que Duke está demasiado ocupado machacando a los aliens como para disfrutar de la compañía de los encantadores aldeanos.

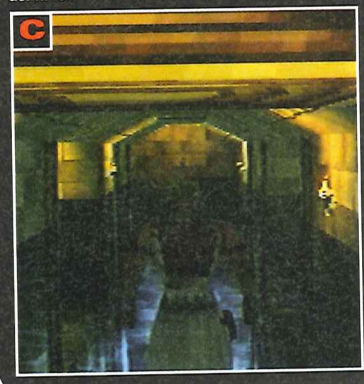
- Explora la ciudad
- Toma un baño
- Una vez en Roma...

A Al entrar en la ciudad gira a la izquierda y encontrarás la entrada a la villa. Crúzala y llegarás a unos escalones que bajan; a mano derecha habrá una puerta. De momento ignora la puerta y baja. Tendrás que sortear las llamas del pasadizo hasta llegar a una habitación que contiene la llave del esqueleto. Que no cunda el pánico: a lo largo del corredor del fuego hay puntos seguros en los que te puedes parar.



B Ahora vuelve atrás y entra por la puerta que antes ignoraste. Ahora queda a tu izquierda, arriba de los escalones. Sigue recto a través de la siguiente puerta y entra en el baño. Usa la llave del esqueleto en la cerradura de la izquierda para abrir una reja en la piscina que hay detrás de ti, y baja.

C Sal por el otro lado y gira a la izquierda. Irás a parar a una habitación en la que hay un puente y más llamas amenazantes. Al otro lado hay otra Skeleton Key; cógela y vuelve al primer baño. Usa esta llave en la otra cerradura y tírate. Sigue por el pasaje que empieza en esa piscina. Cuando vayas nadando por el túnel toma el pasaje de la derecha y síguelo para volver a subir. Tírate a la piscina grande de agua que hay abajo y atraviesa varios pasadizos hasta que llegues a una escalerilla que sube. Ahora cruza la habitación roja y súbete a la repisa de enfrente. Al avanzar por el agua encontrarás un pasaje a mano derecha. En la otra punta, cruzando las puertas dobles, está la salida del nivel.



PARTE 1 La estatua tiene la llave. Halla los secretos más bien escondidos.

COSAS QUE HACER EN UNA CIUDAD ROMANA CUANDO ERES DUKE

Sube adonde está la estatua enorme y revienta la pared que tiene debajo.

Esto hará que se abra un pequeño agujero donde puedes girar una palanca.

Las puertas de detrás de la estatua se han abierto para que entres en acción.

PARTE 2 Más losas Duke Nukem. No están sólo en exposición.

COSAS QUE HACER EN UNA CIUDAD ROMANA CUANDO ERES DUKE

En esta habitación encontrarás otra losa Duke al fondo del todo.

Como con todas las demás, tira de ella para ver un vacío en el muro.

Aquí encontrarás la invulnerabilidad, así que ¡a por ella!

PARTE 3 Haz lo imposible. Rechazar lo que te ofrecen quedaría feo.

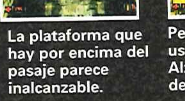
COSAS QUE HACER EN UNA CIUDAD ROMANA CUANDO ERES DUKE



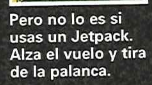
En Roma, las mujeres sólo se muestran dispuestas a ayudar a nuestro héroe de vez en cuando. Después de andar por ahí machacando, es hora de relajarse.

PARTE 4 Usa la cabeza. No puedes saltar. ¿Qué tal un Jetpack?

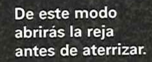
COSAS QUE HACER EN UNA CIUDAD ROMANA CUANDO ERES DUKE

La plataforma que hay por encima del pasaje parece inalcanzable.

Pero no lo es si usas un Jetpack. Alza el vuelo y tira de la palanca.

De este modo abrirás la reja antes de aterrizar.



¿Podríamos tentarle con un arma, señor?

GUÍA NIVEL 11



QUE EMPIECE EL JUEGO

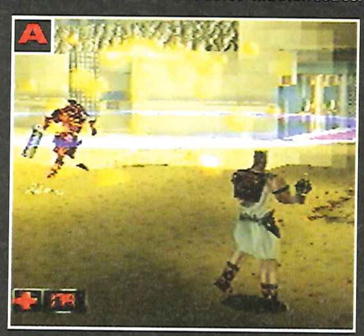
ROMAN ARENA

Los aliens han convertido Roma en una especie de campo de entrenamiento para chanchitos. Despeja el terreno y enséñales lo que vale un peine.

- Gana
- Sobrevive
- Haz alguna mamarrachada

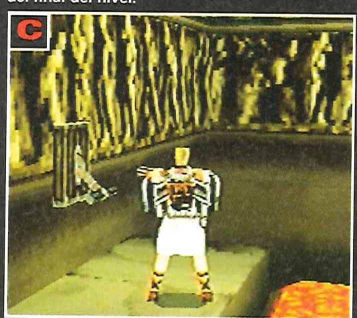
Ahora que les han arruinado el plan, los aliens se dedican a entrenar a tropas de choque usando el Imperio Romano como escenario para sus maniobras militares. Es hora de que Duke les diga (o haga) cuatro cosas.

A Ve directamente al núcleo de su operación. Sigue avanzando y te toparás con una puerta cerrada. A tu izquierda está el Bootius Maximus. Encuentra la Skeleton Key para volver y abrir la puerta. Al entrar en la zona enmoquetada, gira a la derecha hacia la Gladiator Arena. Antes de largarte tienes que eliminar a todos los luchadores extraterrestres.



B Sigue por el nuevo pasaje e irás a parar a un laberinto. Desde la entrada sigue estas direcciones: izquierda, derecha, por encima de la lava, luego derecha, izquierda, coge el Jetpack a tu derecha y gira a la izquierda. Al final, a mano derecha, deberías aparecer en el exterior enfrente de una enorme charca de lava. Para entrar en la villa de los aliens tienes que soltar el puente levadizo encima de la charca. Alrededor de la lava hay tres palancas para hacerlo; también necesitarás el Jetpack.

C Rodea el foso por la izquierda. La primera palanca está en una pequeña repisa contra la pared de la izquierda, que está al volver la primera esquina, entre dos arcos. La siguiente palanca está en la pared de la derecha tal como sigues avanzando en al dirección de las agujas del reloj, al doblar la primera esquina y justo antes de la segunda, en una pequeña repisa. Por el camino deberías pasar por debajo de un puente que lleva a una habitación donde encontrarás otro Jetpack, y enfrente de esto verás una pequeña sala donde hay otro más. La última palanca está al doblar la siguiente esquina, debajo del arco y encima de una repisa que hay en la pared de la izquierda. Ahora puedes seguir avanzando hasta que llegues de nuevo al puente levadizo principal. Entra, sube por las escaleras y cruza la salida del final del nivel.



FRASES CÉLEBRES

¿CERDOS CON TOGA?

"¡Bonito traje, gordinflón!"

PARTE 1

La acción está en el aire.
Quizá sea el momento de volar.

COSAS QUE HACER EN UN CIRCO ROMANO CUANDO ERES DUKE

Enfrente del pasadizo, a mano derecha y en lo alto hay un pasaje.

Alza el vuelo hasta él para encontrar una sala secreta y unas cuantas armas.

PARTE 2

Ay arriba y arriba, arriba iré...
Este Jetpack es una joya.

COSAS QUE HACER EN UN CIRCO ROMANO CUANDO ERES DUKE

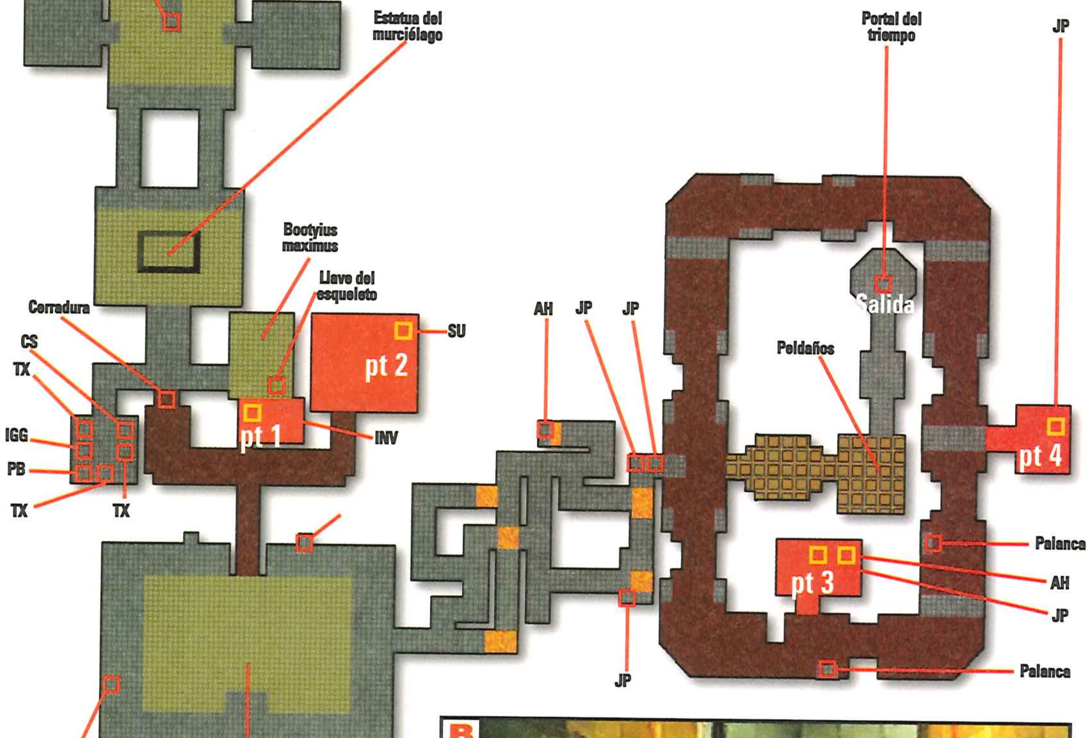
Entra en la habitación y alza la vista. Hay un agujero con fondo...

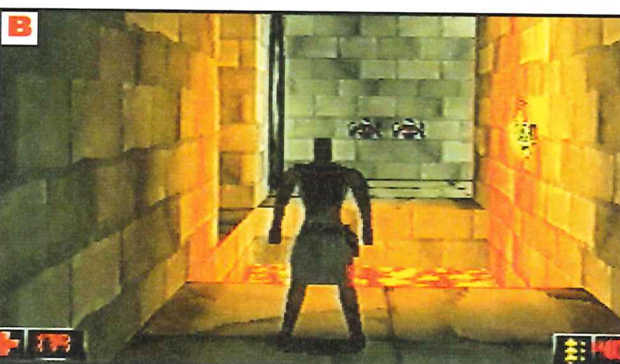


Usa tu Jetpack para subir a la sección del primer piso.



Sube una vez más para alcanzar el nivel más alto. ¡Está tremendamente alto!





FRASES CÉLEBRES

DELICIOSA



"¿Por cuánto me saldría un baile de la toga?".

PARTE 3

Vuela como un águila.
Más piropos para los Jetpacks.

COSAS QUE HACER EN UN CIRCO ROMANO CUANDO ERES DUKE



Si miras fijamente desde la palanca verás una habitación oculta.



Alza el vuelo para encontrar la primera sala secreta de esta sección.

PARTE 4

Las alturas me marean.
Una segunda habitación con vistas.



COSAS QUE HACER EN UN CIRCO ROMANO CUANDO ERES DUKE



Súbete a la plataforma con el jet y entra en la habitación que tienes delante.



Aquí deberías encontrar el arma de energía y un Jetpack.

GUÍA NIVEL 12

BAÑOS DE SANGRE
ALIEN STRONGHOLD

Este lugar (la fortaleza de los aliens) pondría de los nervios al mismísimo Calígula. Elimina a los restos de fuerzas alien que aún colean y vete a casa.

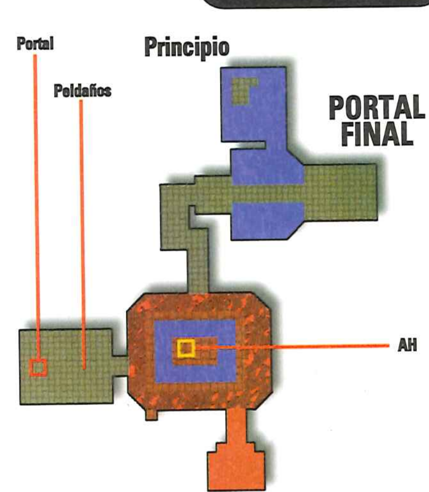
- Completa cada sección
- Marca tu camino
- Prepara el gatillo

Finalmente has encontrado el epicentro de la repugnante operación alien. Derrótalos por última vez y quizá entonces puedas volver a la buena vida. Usa los portales para encontrar la salida. El punto de partida es una habitación con cuatro portales del tiempo. No te muevas hasta que no hayas decidido cuál vas a cruzar. Para no confundirte, ve en dirección de las agujas del reloj y marca el portal por el que entres destruyendo el barril que hay cerca de él. Así sabrás qué portales has cruzado ya. Cada nivel tiene una salida escondida en alguna parte, y para volver a la estancia principal tienes que encontrarla. Una vez que hayas cruzado todos los portales, uno de ellos debería llevarte al zona de salida definitiva.

Portal 3
Principio
INV
Portal

Portal 4
Principio
Portal

Portal 2
Portal 3
FT
EW
Portal 1
Portal 4



Portal 2
Camino al portal
Principio
ST
FT AH

Portal 1
Principio
INV
Portal

FRASES CÉLEBRES
SE ACABA EL TIEMPO

"Parece un buen sitio para morir."

FRASES CÉLEBRES
INSECTOS VOLADORES



"¡Pequeñas moscas cojoneras!"

Portal 1 (Izquierda)

Avanza hacia el fondo hasta que encuentres un puente ancho de piedra sobre una zona rellena de lava. Da marcha atrás hacia el borde del puente y tírate, cogiéndote al puente oculto que hay debajo. Cruza el portal.



Portal 3 (Extrema derecha)

Al caer hacia la lava hazte con un Jetpack y vuela hasta el túnel más alto. Da la vuelta hasta que encuentres los sacos de huevos aliens en medio de un pasadizo. Destrúyelos para que se abra un pasaje encima de ti. Entonces sube por la escalera y tírate para cruzar el portal.



Portal final

Sólo te falta un portal más para encontrar antes de enfrentarte al jefe final. Cruza por el agua y dispara al cristal de encima para salir. Entra en la última habitación y, una vez que todo esté hecho y repasado, sube al pasaje que queda a la derecha desde la entrada a la sala (tendrás que destruir la tela marrón que lo cubre). Sigue hasta cruzar el último portal.



Portal 2 (Extrema izquierda)

Baja al segundo depósito de agua y, por el camino, vuela una tela marrón que hay en una puerta y saca una losa Nukem. Rodea el depósito por la derecha hacia otra losa Nukem que hay enfrente. Tira de él para descubrir el portal oculto.



Portal 4 (Derecha)

Sigue el camino hasta que topes con lo que parece un punto sin salida. Destruye la tela marrón que hay en lo alto y se revelará otro pasaje. Salta y entra en un pequeño laberinto con espejos. Cada vez que tengas que escoger, toma el camino de la izquierda; si no puedes, sigue hasta que te lleve al portal.



El portero

Como pasa en muchos edificios, el portero es el gran jefe. Se llama Moloch y le gustan lo dardos. Primero usa tus armas más potentes contra él, así como la Gatling Gun y el lanzallamas. La mejor táctica es correr y desplazarte de un lado a otro en círculo sin dejar de dispararle. Si lo haces así, él no debería darte (al menos, no todo el rato).

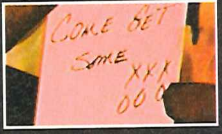


GAME OVER

DUKE
RECAPITULA



"Vine, vi y machaqué." Así suele resumir Duke sus negocios.



Ahora que el pasado, el presente y el futuro están restaurados, queda una cosa por hacer.



¡Brrrooom! La burra de Duke ya no es ninguna niñería. Nos alegramos de volver a verla.



"Después de un duro día de trabajo machacando y limpiando Los Ángeles, vuelvo a Bootylicious a pasar un buen rato."



LIBRO DE RUTA

Editor:	Electronic Arts
Distribuidor:	Electronic Arts
Precio:	7.990 pesetas



Para hacer la mili en *Command & Conquer*, mejor que tengas a mano una buena guía com ésta. Sobre todo si no quieres que los rusos te deporten a un gulag siberiano junto con el maquetador de PLANETSTATION.

TOP SECRET

¿Qué sentido tendrían los juegos de estrategia si no existiesen tácticas rastreras, pero seguras? Aquí tienes unas cuantas lecciones que, a costa de tu honor guerrero, te proporcionarán victorias seguras.

EL ARTE DE LA GUERRA

O de cómo darle una manita de pintura roja al mundo

INCURSIÓN AÉREA

Esta táctica consiste en fabricar única y exclusivamente aviones. Construye un radar y unos 6 MIG y envíalos a aporrear la Construction Yard enemiga. Luego lánzalos sobre los Barracks para detener la producción de tropas armadas con bazooka. Si no tienen ninguna defensa aérea, toda su base estará a tu merced.

DISTRACCIÓN + DEMOLICIÓN

Esta táctica es similar a la anterior. Fabrica los tanques y los comandos pero añade unos cuatro camiones de demolición. Envía la mitad de los tanques seguidos por un camión de demolición para comenzar a mover el asunto. Cuando las cosas se hayan calmado, envía otra oleada de tanques y el resto de los camiones de demolición antes de dejar sueltos a los comandos.



DEFENSA MARINA

No ignores totalmente las unidades navales si hay un poco de agua cerca de tu base. Todas las unidades navales aliadas disparan contra cualquier enemigo que se aproxime. Los destructores son especialmente adecuados para las tareas de defensa antiaérea. Un crucero también puede ser útil cuando se acerquen unidades de infantería y blindados.



EL HOMBRE DE HIERRO

¡Vivan las tácticas rastreras! Construye un telón de acero y fabrica un tanque MAD. Envíalo hacia la base enemiga y espera hasta que el rival le ataque. Toca el tanque con el telón de acero e inicia la reacción en cadena. Cuando el telón se desplace el tanque irá hacia el sur llevándose por delante la base.



DESEMBARCO AÉREO

Los paracaidistas pueden ser una unidad muy importante y son gratis. Suéltalos cerca de una cosechadora enemiga para molestar al adversario. Si la base enemiga carece de defensas aéreas, lanza paracas para cargarte sus generadores de energía. Mejor aún, si tu oponente tiene camiones de demolición quietos por ahí destrúyelos para maximizar el efecto.



APAGÓN

Las tropas Tesla deberían usarse como respaldo para cualquier base soviética. Gracias a su bajísimo coste y su gran durabilidad, son una alternativa económica a los Tesla Coil. Nadie puede aplastarles, por lo que son una especie única entre la infantería. Si los combinas con unas pocas unidades de tanques, puedes hundir a tu adversario en un infierno.



MANADA DE LOBOS... DE MAR

Si tienes problemas para detener a los aliados en el mar, intenta organizar tus submarinos en grupos de cuatro. Orienta cada uno de los submarinos de tal forma que rodeen a cualquier nave enemiga y la ataquen simultáneamente. Los barcos aliados tardan en cambiar sus posiciones por lo que podrás acabar con fuerzas enemigas muy superiores a las tuyas.



ONDA EXPANSIVA

¿Pueden contigo los Tesla Coils? Aunque tu artillería no tenga rango suficiente para eliminarlos, no te preocupes. Fuerza a los cañones a disparar al lado de esta estructura pulsando al mismo tiempo los botones R1 y L1 y, aunque no habrá ningún impacto directo, y la onda expansiva de las explosiones dejará hechos polvo los Teslas.



BANCARROTA

Construye una repair bay: no sólo te servirá para mantener en forma a tus blindados, sino que también podrás utilizarla para construir una MCV nueva con la que ampliarás tu capacidad combativa. Aunque no tengas créditos puedes aparcar una unidad en este edificio de reparación para venderlo, cosa que no está nada mal en las situaciones de apuro económico.



FUEGO DE DISTRACCIÓN

Fabrica una pequeña división de tanques y añade un APC con comandos Tanya. Manda los tanques directamente contra la base enemiga y bombardea con ellos la Construction Yard. De este modo podrás distraer a tu oponente durante el tiempo suficiente para infiltrar a tus comandos y destruir con ellos las instalaciones vitales del enemigo.



EL MURO

Lejos de ser un objeto inútil, las paredes pueden servir para proteger instalaciones vitales porque casi ningún vehículo puede disparar por encima de ellas. Si, por casualidad, te dan paredes en una misión asegúrate de venderlas para ganar pasta porque casi siempre las ponen en los lugares más estúpidas.



DISTURBIOS ESPACIO-TEMPORALES

Cuando uses más de tres veces una cronosfera se producirá un disturbio en la trama espacio-temporal que destruirá cualquier cosa que toque con la potencia de un haz Tesla. Si tu base es pequeña y estás en una situación desesperada, emplea a propósito la cronosfera para echar unas risas con esta táctica suicida.







& CONQUER RETALIATION

MISIONES SOVIÉTICAS

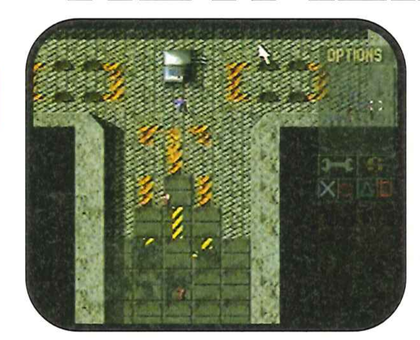
1.0 **UCRANIA**

MOUSE TRAP

No te molestes en dar caza a Stavros o tus hombres caerán en una emboscada. Agrupa dos unidades de infantería armadas con rifles y un lanzallamas, y luego utiliza un perro para explorar el terreno que tienes por delante. Toma el primer panel blanco y utiliza un ingeniero para neutralizarlo. Sigue el túnel por la derecha y sube hacia arriba en cuanto puedas. Elimina toda la



resistencia que encuentres en los cruces. Envía un ingeniero para capturar la cronosfera dañada. Cuando haya acabado, úsalo para recoger el objeto de invulnerabilidad. Luego empléale en la terminal que hay al Norte de los generadores de energía. Cuando lo haya hecho, el suministro eléctrico se detendrá y la ruta de escape de Stavros estará cortada. Agrupa los hombres que te queden a la derecha de la cronosfera que has capturado. Haz que marchen



junto a las llamaradas verdes de gas nervioso y que continúen hasta los cruces. Luego ve al Norte para aniquilar los últimos defensores aliados. Sigue hacia el Norte y encontrarás a Stavros; si quieres reírte, échale los perros encima. ¡Misión cumplida!

LEGACY OF TESLA

Esta misión es un auténtico dolor de muelas. Primero, vende los muros que rodean tu base para conseguir un poco de pasta fácil. Construye un par de cosechadoras y unos seis ingenieros. Cuando los tengas todos, agrupa los tanques tesla y muévelos al Este, llevando a los ingenieros detrás. Elimina las defensas de la base occidental con los tanques y usa los ingenieros para capturar el puerto y la construction yard. Capturar estas dos instalaciones es esencial. Intenta no atacar ningún otro edificio enemigo durante este asalto, o conseguirás que el bombardero aliado comience a tirarte bombas muy enfadado.



Cuando el puerto esté en tus manos, construye seis destructores y un transporte. Mete dentro los tanques tesla que te queden y soldados armados con cohetes. Mueve los destructores al Sur y rodea la primera isla. Hunde todos los barcos que topen contigo y luego dirígete hacia la segunda isla de la esquina Suroeste. Machaca los destructores que hay al Sur de la isla y aniquila todas las unidades terrestres que estén a tu alcance. Atraca el transportador para desembarcar tu ejército de ocupación. Envíalas al centro de la isla y haz lo que debas con el prototipo de MIG.

Cuando el bombardero deje de ser un problema, construye diez tanques pesados y arrasa con ellos la ciudad que hay al Sur de tu base. Muévelos hacia el Sur para capturar los campos de oro que hay por allí. Construye diez tanques más y mándalos también a los campos de oro. Agrupa todos los tanques pesados y erradica la base aliada que está al Sur del oro.

Una vez hecho todo esto, elimina las defensas de la primera isla con tus destructores y luego siembra la destrucción en la base de allí con una fuerza anfibia de asalto.





MISIÓN EXTRA

LA MARABUNTA
Para acceder a unas misiones superdifíciles en las que te enfrentarás a una horda de hormigas gigantes, primero tienes que completar el disco de misiones aliadas o el de las soviéticas. Luego retorna a la pantalla de campaña y podrás luchar contra la marabunta.

TRAMPAS

¿PARA QUÉ MANDAR Y CONQUISTAR?
Estos trucos se activan pulsando △ para activar la barra lateral y luego ○ sobre los iconos correspondientes a un equipo. Si no los introduces bien, prepárate para resetear el juego antes de volver a intentarlo.

1.000 créditos
×, ×, □, ○, ○, ○
Bomba A
○, ×, ○, ○, ×, □
Desplazamiento temporal
□, ○, △, ×, ○, ○
Cortina de hierro
□, ×, ○, ×, △, △
Todo el mapa
△, △, ×, ○, △, □
Parabomba
×, ×, ×, ○, △, □
Civiles
□, □, ○, ○, △, △
Convertir dinero en gente (sólo en modo de enlace)
□, ×, □, □, ×, □
Victoria instantánea
○, ○, △, ×, ×, □



PISTAS

DE COPAS
A cada rato, los dos generales del juego te invitarán a tomar una copa. La ingestión de alcohol mientras se está al control de armas nucleares tácticas no sólo es estúpido, sino que también es ilegal. ¡NO LO HAGAS, HOMBRE!






Los tanques tesla son muy eficaces contra la infantería enemiga; úsalos para proteger tu base.


Elimina al espía mortífero para tener despejado el camino hacia la cronosfera.


Comenzarán en seguida a atacar tu base. Rechaza a los invasores con unos cuantos soldados.


Después de recibir un toque de cortina de hierro, los submarinos son la unidad naval más mortífera.

PARADOX EQUATION

Móntate una base a toda prisa y comienza a construir tanques pesados, que tienen capacidades tesla. Crea unos diez tanques y ponlos a vigilar tu base. Construye una cortina de hierro y un par de misiles V2. Cuando la cortina de hierro esté cargada, mueve todos tus tanques pesados al Oeste con un V2. Utiliza la cortina de hierro sobre el V2 y llévalo a la base para ver qué hay.

Cuando hayas localizado los barracks, utiliza el V3 para destruirlos y soltar los tanques; además, te puede interesar capturar la refinería de esta base. Una vez neutralizada la base, refuerza tu dotación de tanques pesados para tener al menos diez en este grupo. Muévelos al Norte de la base capturada y apárcalos en el campo de oro. Empléalos para machacar cualquier cosechadora enemiga que se acerque y, cuando la cortina de hierro esté otra vez cargada, envía un V2 al Norte del campo de oro para detectar la segunda base aliada. Despliega tus tanques pesados y arrasa la base, pero no destruyas ni el puerto ni la construction yard. Utiliza un par de ingenieros para capturar estos edificios y construye un barracks y una fábrica de vehículos junto a ellos.Crea un destructor y explora con él las aguas que rodean a la isla central; si encuentras algún enemigo, emplea la cortina de hierro para proteger la nave.

Construye dos transportes y llénalos de tanques pesados. Desembárcalos en la isla central; despeja la base de defensores y elimina al espía que hay junto a la cronosfera. Utiliza un ingeniero para capturar la cronosfera y habrás ganado la batalla.

NUCLEAR ESCALATION

Te atacarán desde el principio de la misión, así que pon en marcha unos cuantos tesla coils. Si tus cosechadoras son atacadas, retíralas hasta la retaguardia de los tesla.

Cuando tu base esté bien defendida, será hora de pasar a la ofensiva contra el centro tecnológico que hay al Norte del punto inicial del mapa. Construye dos fábricas de armamento y comienza a producir tanques pesados. Cuando tengas una decena despliégalos por el valle de la izquierda del campo de oro. No te molestes en enfrentarte a las defensas de la boca del cañón. Cuando veas dos filas de generadores de energía, mete a los tanques en medio de ellas. Utiliza un tanque para demoler el centro mientras los otros le proporcionan fuego de cobertura. Cuando el centro tecnológico sea una ruina, retira tus tanques a la base.

Continúa construyendo tanques hasta tener unos 15. Condúcelos al Oeste del punto inicial del nivel y arrasa el pueblo. Recoge el dinero de la iglesia y continúa hacia el Oeste para tomar el campo de oro. Refuerza otra vez tu dotación de tanques y sitúa blindados al Norte del campo. Comienza a atacar la base aliada, pero asegúrate de dejar en pie el centro tecnológico. Una vez que acabes con la resistencia enemiga, captura el centro tecnológico con un ingeniero. Con el centro en tus manos y los explosivos localizados, ya sólo tienes que montar un buen incendio para acabar la misión.



2.0
AUSTRIA

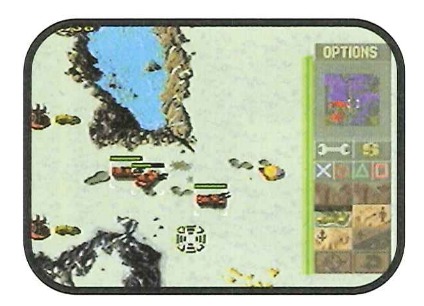
PROVING GROUNDS

Una misión facilita: agrupa tus tanques mammoth y asígnales un equipo. Utiliza los tanques para llegar hasta la primera bengala del Norte. Deberías hallar una mínima resistencia entre ti y el primer objetivo. Si alguno de los tanques comienza a ir bajo de energía, tócalo con la cortina de hierro para que se repare. Cuando los tanques lleguen a la señalización, Tanya comenzará a destruir los edificios, o sea que atízale unos cuantos misilazos. Asegúrate de que queda como mínimo una refinería para que puedas hacer algo de pasta. Cuando hayas recapturado la primera base, las refinerías de oro comenzarán a producir dinero. Asigna un solo mammoth para proteger la base y prosigue al Norte hasta el siguiente punto señalado. Los tanques mammoth tendrían que bastar para cargarte toda la resistencia que hay de camino a la base.

Cuando lleguen allí, tus refinerías de oro recibirán ataques procedentes del campo aéreo aliado de la esquina Noroeste. Construye otros dos tanques y envía todas tus unidades contra la base aérea. Está bien defendida, así que ten preparada la cortina de hierro para la acción. Cuando las defensas aéreas estén neutralizadas, destruye los aviones con los tanques. Construye unos cuantos mamuts más y envíalos a reforzar las refinerías de oro de la parte central del mapa. Cuando tus agentes activen la última bengala, mueve todas las fuerzas que hayas usado para atacar la base aérea para fortificar la base de submarinos. Una vez que todos estén controlados, construye otra base de submarinos y tantos peces metálicos como puedas comprar. Los cruceros aliados estarán ahora en camino por el río que corre junto a la base.

Envía los submarinos para bloquear el río. Si los cruceros abren fuego, machácalos con una bomba atómica táctica; eso sí, vigila que tus submarinos estén fuera del alcance porque tienen tendencia a quedarse pillados en la explosión. Cuando los barcos de las dos





formaciones enemigas hayan sido elevados a la condición de submarinos, reúne todos los tanques que te queden y caza a los aliados que queden por ahí para completar la misión.

BESIEGED

Desde el principio, ese maldito espía comenzará a detonar las cargas que ha plantado por ahí. Construye una jauría de perros y suéltalos por toda la base, y ese aprendiz de Smiley aprenderá a no acercarse por tus dominios. Construye otra cosechadora y luego concéntrate en la construcción de tanques pesados. Haz con ellos lo mismo que con los perros: repártelos por la base para reforzar tus defensas. No te olvides de asignarles a un equipo para que puedas llamarles más tarde cuando lo necesites. Construye un submarino y despeja las vías acuáticas de destructores siguiendo una táctica sistemática de golpear y correr. Al mismo tiempo, utiliza algunos perros para descubrir la base enemiga. Cuando la hayas localizado, agrupa un escuadrón suicida de unos diez tanques y envíalos a la muerte. Haz que atraviesen la base; ¡que no paren para nada! Envíalos hacia la esquina Noreste del mapa y cruza el puente que encontrarás. Machaca la estructura del otro lado del puente y el espía morirá. Ahora puedes devolver tu escuadrón suicida —si aún existe— a la base. Repara lo que quede de esta fuerza y deja los tanques vigilando el campo de oro que está a la derecha de tu base. Comienza a acribillar a todos las cosechadoras enemigas que vengan de visita. ¡Los aliados no tienen nada que hacer con tu dinero! Cuando ya no lleguen más cosechadoras enemigas, divide en dos grupos tus tanques y mándalos a destruir la base central y la de la derecha. Mientras asaltan la del centro, lo primero que deben hacer es formatear las bases de helicópteros.

Cuando te hayas cargado las dos bases, construye un transporte y comienza a mover tanques hacia el noroeste del mapa. Cuando tengas colocados unos ocho tanques, ataca la base aliada de la izquierda. Utiliza todos los tanques que queden en tu base para contribuir al ataque desde ambos lados, y el fuego cruzado pronto te granjeará la victoria.

SOLDIER VOLCOV & CHITZKOI

Para esta misión cuentas con los servicios de Volcov y Chitzkoi. Volvov es un comando fuertemente protegido que va equipado con un lanzamisiles, mientras que Chitzkoi es un perro cibernético duro como el granito que puede despedazar una formación entera de infantería en pocos segundos.
Con estos dos personajes, comienza a avanzar hacia el Norte de la pista. Al final llegarás a un pueblo. No dejes piedra sobre piedra y, sobre todo, arrasa la iglesia: recibirás un bonito power-up de vida.

Al llegar a los confines del mapa, ve hacia el Este. Pon el perro encima de los barracks y elimina con el comando a todos los vehículos de la zona. Continúa y destruye los nidos de ametralladoras para llegar al primer centro tecnológico. Elimínalo con Volcov y muévele hacia el campo de oro al noreste del mapa. Deja a Volcov en el campo para que cargue a las cosechadoras que se dejen caer por ahí. Cuando dejen de llegar cosechadoras, bájalo al puerto y haz que lo borre del mapa junto con todos los barcos que haya por allí. Baja más por el mapa y Volcov se encontrará a Tanya Adams junto con algunos guardias. Elimina con Chitzkoi a estos especímenes enemigos.

Lleva a Volcov hacia el Este y destruye las refinerías. Déjale fuera del centro de investigación y dedica tu atención a la base soviética del Sur. Utiliza los tanques para proteger al V2 y ponlos en posición de ataque. Acaba con las torretas a base de cohetes V2 y espera a que se recargue. Si los aliados comienzan a enviar tanques contra ellos, déjate estar de prudencias estúpidas y ve por la fábrica de armamento pesado. Cuando esté desmantelado, haz que Volcov reduzca a cenizas el centro de investigación.







TOP OF THE WORLD

Como sólo tienes una hora para acabar esta misión, tendrás que moverte rápido. Primero divide tus fuerzas en tres grupos: infantería por un lado, tanques por otro y el camión solito.

Envía la infantería por el cañón para atraer fuego enemigo. Muéveles al Este en la curva y deja el camión junto al río. Pon los blindados en el puente y usa los V2 para atacar a los tanques de delante. Cuando avancen, emplea tus fuerzas blindadas para bloquearlos y limpiar la zona.

Cuando hayas tomado el río, selecciona una unidad de infantería y empléala para explorar el terreno. Cuando veas dónde están las torretas de la colina, pon en posición los V2 y comienza a enviar regalitos por correo aéreo. Probablemente, este ataque alertará a los tanques del Norte; retira los V2 y envía a tus tanques para neutralizar la amenaza.

Cuando las torretas sean historia, selecciona otro soldadito de plomo y mándalo a explorar en plan suicida. Descubrirá la ubicación de dos torretas más. Utiliza los V2 para eliminar estos obstáculos, como antes, y luego continúa explorando con las tropas de infantería que te queden.
Una vez encontrada la ruta hacia la base, mueve todas las unidades que te queden hacia allí. Cuando los blindados enemigos se enfrenten a tus hombres, asigna un objetivo a cada una de tus unidades.

Durante la confusión, tu camión podrá pasar por allí como quien no quiere la cosa y salvarte el pellejo cumpliendo la misión él solito.

3.0 FRANCIA

DON'T DRINK THE WATER

Ten los ingenieros cerca de los fusileros y sube por la vía. Si te atacan, despliega a tus hombres defensivamente: se tirarán al suelo y devolverán el fuego. Toma la derecha en el desvío y evitarás el nido de ametralladoras. Cárgate del jeep que está al lado de la cascada y luego mueve el camión tóxico al río. Cuando el río esté envenenado, espera unos minutos y las fuerzas aliadas morirán en una lenta agonía. Luego ya podrás entrar en su base.

No te preocupes por los cuatro tanques de la base, porque habrán perdido a su tripulación. Captura la cronosfera y un generador de energía. El MCV llegará poco tiempo después.

Si capturas los barracks, crea unos cuantos ladrones y mándalos a robar los silos de oro de la base, aunque antes tendrás que abrir un boquete en la valla con un granadero. Ah... qué bella es la vida.

Cuando la cronosfera esté cargada, úsala para enviar el MCV a la esquina Noroeste del mapa. Establece tu base rápidamente y construye barracks. Pon guardias a vigilar los alrededores e impedir infiltraciones enemigas. Cuando el oro comience a entrar, aplica un tesla-coil total a tu base. Construye otra refinería de oro y al menos dos fábricas de armamento de guerra. Si te sobra suficiente pasta, construye una cortina de hierro. Vende la cronosfera para ganar dinerito y abandona la base del Sur del río.

Cuando hayas construido unos 20 tanques, úsalos para destruir la base aliada. Si se pone difícil, intenta emplear la combinación de cortina de hierro y tanque MAD. Cuando la base haya caído, probablemente quedarán por aniquilar unas cuantas unidades al otro lado del río. Construye un puerto y transporta algunos tanques tesla hacia allí. Un par de electroshocks, y a otra cosa mariposa.



Ahora los ingenieros pueden capturar estructuras cuyo nivel de energía esté en amarillo.



Vuela los puentes para cortar el paso al enemigo hacia el valioso campo de oro.



Los bazookas son una buena unidad básica: son baratos y muy eficaces.



Con unos cuantos tanques mammoth podrás proteger tu base de los helicópteros enemigos.

TESTING GROUND

Despliega tu MCV tan pronto como llegue a la playa. Pon en marcha un generador de energía y construye a toda velocidad unos barracks.

Las fuerzas aliadas están en camino hacia ti, así que necesitas al menos doce unidades de infantería para organizar una buena recepción. Construiye al menos cuatro tesla coils para proteger adecuadamente la base. Cuando la base esté bien protegida, habrá llegado la hora de pasar a la ofensiva. La mejor forma de asaltar la base aliada es por el mar. Construye un grupo de cuatro submarinos y mándalos a despejar las vías fluviales del Oeste del mapa. Monta un centro tecnológico y crea unos cuantos submarinos equipados con misiles. Mueve tus naves a la esquina Noroeste del mapa y vigila la base enemiga que hay allí. Lleva para allá un submarino de misiles, pero manténlo apartado de la costa para que no se ponga a tiro de las torretas. Si no puedes ver ningún objetivo, envía misiles contra las partes negras de esta esquina del mapa. Después de un par de disparos, ya sabrás si estás pillando a alguien o no. Tras demoler los edificios aliados de la costa, complementa tus reservas de tanques con algunas tropas de choque nuevas. Si durante este rato los tanques chrono aliados atacan tu base, no te preocupes: los tesla coils los harán picadillo. Cuando tengas suficientes tanques como para asegurarte la victoria, envía a tus chicos al centro del mapa. Usa tropas de choque para silenciar los puestos fuertes antes de eliminar los helipuertos con los tanques.



Después de dejar fuera de combate las defensas principales de la base, nada más se interpondrá en tu camino; y si tienes problemas, recuerda que tienes submarinos de misiles esperando ansiosos la orden de disparar.





El tanque de fase será invisible hasta que las unidades enemigas se acerquen mucho a él.


Acribilla el radar enemigo para neutralizar la red de vigilancia aliada.


Las lanchas son presa fácil para los grupos de submarinos sanguinarios.


Con los tanques anfibios podrás pillar por el flanco al enemigo en sus campamentos.

TEST DRIVE

Para esta misión vuelves a disponer del camarada Volcov. Esta vez, sin embargo, el pobrecillo no tiene más que un rifle de francotirador. Hazle caminar un poco hacia el Noreste y machaca a los soldados que vengan. Monta a Volcov en el tanque de fase y condúcele a la parte occidental del mapa evitando los blindados enemigos. Si tiene poca vida, haz estallar la iglesia para conseguir un power-up.

Ve hacia el centro tecnológico de la esquina superior derecha. Infíltrate en la base con el tanque y apárcalo a cierta distancia.

El camarada Volcov tendrá que disparar a todos los tipos de la base y, después, destruir el centro tecnológico. Si tienes tiempo destruye también los barracks, pero asegúrate de volver a meter el comando en el tanque antes de que lleguen refuerzos enemigos.

Manda el tanque al Este de la estación de radar y atraviesa la base antes de que los nidos de ametralladoras conviertan el tanque en un colador. Lleva a Volcov a la esquina, donde estará seguro, y usa la mira telescópica del fusil para eliminar a todo bicho viviente. Vuela el radar y los barracks, y luego retira a Volcov una vez más dentro del tanque.

Agrupa los submarinos en dos grupos y explora rápido las aguas cercanas. Si encuentras destructores, cárgatelos con la táctica de "pegar y correr". Si comienzan a perseguir a tus fuerzas, usa los grupos separados para atacarles desde ambos lados.

Cuando el tiempo se esté acabando llegarán tres transportes. Agrupa los tanques dentro y llévalos a la base aliada del Norte. Arrásala y continúa al Este a por la segunda base; los tanques tesla podrán quemar todos los nidos de ametralladoras por el camino. Una vez machacadas ambas bases, reparte tus fuerzas por el mapa para acabar con todos los aliados que hayan sobrevivido.

4.0

ESPAÑA

GRUNYEV REVOLUTION

Envía un tanque mammoth a aplastar a los primeros civiles. Uno de ellos está armado con una bomba atómica, o sea que ten cuidado con tus unidades. Cuando hayas aplacado la primera rebelión, mueve tus tanques a la esquina Noreste del mapa; allí tendrás un MCV nuevo a estrenar. Despliégalo y construye una refinería; en cuanto puedas, monta misiles SAM para atender las constantes visitas de naves enemigas que llegan desde la base de los insurgentes. Luego pon unos cuantos tesla coils para que se encarguen de las incursiones enemigas.

Cuando tengas suficiente pasta, construye una base de submarinos en el río del Norte y, con ella, un submarino de misiles. Lleva esta nave a la esquina Noroeste y comienza a escupir destrucción sobre la base cercana. Si no ves ningún objetivo, envía un par de aviones espía para descubrir la zona. Cuando la base haya recibido lo suyo, lleva unos 15 tanques para allá; cuando comiences a atacar, los insurgentes enviarán al frente camiones llenos de mujeres y niños para acobardarte. Naturalmente, asegúrate de que no se escape ni uno solo con vida.

Tras reducir a polvo la base enemiga, deja unos 6 tanques allí para repeler los refuerzos enemigos y construye otra fuerza de unos 15 tanques para purgar la base del Sur. Una vez hecho todo esto, forma un grupo de 6 tropas de choque ("de impacto", según las denomina el manual del juego) y limpia todo el mapa de supervivientes para acabar de una vez por todas con la maldita insurrección revolucionaria.

BROTHERS IN ARMS

La parte más difícil de esta misión es conseguir que el espía llegue sano y salvo a su destino después de que suene la alarma. Cuando el espía esté en su sitio, ponlo al Norte de la base de los hermanos. Sólo hay una patrulla en ruta, o sea que no deberías tardar mucho en llegar. Una vez dentro de la base, dirígete a la construction yard y el espía oirá que los hermanos hablan sobre una traición. A medida que la conversación sea cada vez más delicada, se acercarán al centro de control. No les sigas más allá, porque hay un perro guardián patrullando. Espera unos segundos y entra en el centro de control. Los hermanos no tardarán en descubrir al espía y echarle los perros encima. Cuando el espía aparezca, que se vaya corriendo hacia la playa y, una vez allí, llegarán refuerzos.

Establece algunos antiaéreos y despeja los campos de oro de al lado con tropas de choque. Cuando tus SAM tengan suficiente energía, comienza a construir una combinación de tanques mammoth y tropas de choque. Los tanques te servirán para proteger tus cosechadoras de los helicópteros.

Envía las tropas de choque a destruir las cosechadoras enemigas de los campos del Norte. Dales alguna cobertura aérea con MIG si topan con dificultades. Mientras los hermanos intentan interrumpir tus ataques contra sus operaciones de recopilación de oro, construye una base de submarinos y crea un ídem de misiles. Cárgate con él las bases de helicópteros y los generadores de energía del Norte de las islas. Envía tanques para apoyar el asalto de las cosechadoras y sitiar la base. Cuando dejen de venir cosechadoras, mete tus tanques en la base y destruye todo lo que veas.

Derriba el centro de mando y agradece a los hermanos los servicios prestados con una buena dosis de plomo.

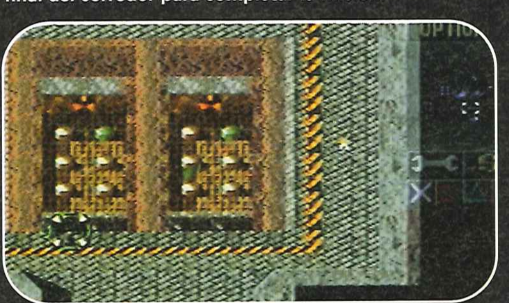


LET'S MAKE A STEAL

Ve al Sur desde el punto de partida y cárgate los soldaditos enemigos con Chitzkoi. Sigue hacia el Este en el desvío del corredor y machaca la primera torreta usando el terminal. Vuelve al punto inicial y continúa hacia el Este del laboratorio. Captura a los científicos y sigue en dirección Este. Continúa pasado el primer cruce y luego baja por la siguiente curva. Accede al terminal para eliminar el nido de ametralladoras que protege al centro de investigación. Infíltrate en él y podrás restaurar tu vida. Retrocede hacia el Oeste y toma la dirección Sur en el cruce. Activa el terminal para destruir los nidos de ametralladoras de la armería.

Ve al Oeste al final del pasillo y aniquila toda la resistencia que veas en la armería. Baja a través de la armería y continúa hasta que Volcov llegue a otro terminal. Actívalo para destruir las defensas que hay cerca de la fábrica y rodéala por el Norte para activar el terminal de la esquina Oeste. Entra en la fábrica y captura el prototipo. Ahora ve al Oeste por el corredor, toma la primera al Norte y luego sigue recto. Sigue recto hasta que encuentres la sala del reactor y ve al Este. Acelera a tope para pasar las torretas y, con un poco de suerte, casi no te tocarán. Sigue hasta el final del corredor para completar la misión.





SITUATION CRITICAL

Lo peor de esta misión es el límite de tiempo de 15 minutos. Asigna dos submarinos normales para proteger a cada submarino de misiles (o "submisiles", como dice el manual). Divídelos en dos grupos y asígnales equipos separados. Usa uno de misiles para cargarse el primer puesto de tesla coils. Luego envía los submarinos a las esquinas Noreste y Sudoeste de la isla y elimina los tesla coils restantes.

Usa tus submarinos de torpedos para detectar la presencia de enemigos: si te despistas, cualquiera de tus submarinos que asomen la nariz a la superficie recibirán la visita de unos cuantos torpedos. Con los enemigos gordos, es mejor detectar su posición y machacarles con misiles desde lejos.

Cuando no queden coils enemigos, el camarada Volcov se dejará caer por ahí acompañado de un científico. Elimina los defensores de la base con Volcov y lleva corriendo al científico hacia el centro de la isla.

Después de pasar el centro de investigación haz que Volcov se cargue los SAM que están escondidos alrededor de la base. Luego aparecerá una señal de ataque aéreo, y tus hombres están justo en el blanco; sácalos de ahí hacia las costas de la isla y comenzarán a llover granadas de fragmentación. Recuerda que tienes que mantener vivo al científico para completar la misión.



DEUS EX MACHINA

Han capturado a Volcov, así que ahora te toca una misión de rescate. Protege tu base y rodéala con puestos SAM para defenderte de los constantes ataques aéreos. Comienza a construir una combinación de tanques tesla y mammoths, más algunas tropas de choque de reserva. Construye silos de oro en la parte superior del río para construir una base de submarinos, y comienza a producir submarinos normales y de misiles.

Usa el avión espía para descubrir las vías fluviales que rodean a las islas. Luego envía los submarinos para tomar el control de estas áreas. Cuando tengas superioridad naval, usa los misilesde submarinos para devastar las instalaciones costeras aliadas. Satura de fuego la isla del Noreste a base de submarinos y ejecuta un asalto anfibio con tanques mammoth sobre la base que hay en ella. Con esta base en tus manos, podrás hacer lo que quieras con la cúpula del radar. La segunda cúpula está en la isla septentrional.

Necesitarás una fuerte dotación de mammoths y tropas de choque para trabajártela. No ataques hasta que puedas cargar tres transportes enteros con tus unidades. Luego ataca, machaca la cúpula y dedica tu atención a la cabaña de Steve. Cárgate todas las chabolas y quédate con el bonus de pasta.

Para el asalto sobre la base final necesitas al menos 20 tanques respaldados por una docena de soldados de choque. No olvides darles fuego de cobertura con los submarinos de misiles durante el ataque.

Cuando te hayas cargado la última cúpula, se revelará la ubicación de Volcov. Envía un par de ingenieros para capturar la instalación donde se encuentra el comando y saldrá fuera. Por desgracia, los aliados le han lavado el cerebro y está bajo su control, así que te verás obligado a dispararle con todas tus unidades.

Es duro de pelar, o sea que no repares en potencia de fuego.

FINAL SOVIÉTICO

Después de ganar la guerra con los rusos, podrás echar a la calle al general soviético. Su bonita oficina estará a tu disposición, y podrás repantingarte tranquilamente en la butaca mientras ves cómo tu país se rompe en mil pedazos a causa de una guerra civil. Hala, ¡toma final!



SHOCK THERAPY

Para esta misión cuentas con un número limitado de unidades, así que no las malgastes. Haz que las tropas de choque desfilen hacia el pueblo del Sudoeste y arrásalo con ellas.

Si te atacan las fuerzas aliadas, pon a tus soldados en modo "guard" (protección) para que concentren el fuego en cada uno de los objetivos. Cuando del pueblo sólo queden ruinas humeantes, recibirás unos cuantos soldados de choque de refuerzo. Reúnelos con el primer grupo y envíalos de viaje al pueblo de la esquina Noreste.

Borra la población del mapa, y no dejes uno solo de los civiles sin electrocutar. Luego recibirás un V2 y un camión de demolición acompañados por un grupo de ingenieros. Envía a todo el mundo hacia la base de la esquina Sudeste. Utiliza el V2 para liquidar los nidos de ametralladoras; luego aplaca las defensas con las tropas de choque y, cuando vuelva la cosechadora, captura la refinería de oro de la base, un generador de energía y un barracks. Crea una fuerza de ataque y mándala a aniquilar la base de la esquina Noroeste. Utiliza el V2 contra todos los nidos de ametralladoras que encuentres y, por último, manda a tus chicos a sembrar la destrucción en la base.



MISIONES ALIADAS

1.0 GRECIA

CRACKDOWN

Es totalmente imprescindible eliminar los camiones antes de asaltar la base soviética. Si se escapa alguno de ellos, en Europa se respirará un aire un poco raro durante unos mil años.

Pon en marcha tu base y construye unos cuantos APC. Mete dentro tus espías y, de camino hacia la base enemiga, ve matando a los perros guardianes. Cuando no haya moros en la costa, envía tus espías a la cúpula del radar. Las rutas del convoy estarán marcadas con señales.

Construye un repair bay y un par de sembradores de minas. Asigna unas cuantas unidades para proteger a los mineros y mándalos a enmoquetar la ruta del convoy con artefactos altamente explosivos. Las minas son especialmente eficaces cuando se instalan al lado de un puente; sobre todo, asegúrate de que están bastante cerca unas de las otras para que ningún camión pueda pasar por el medio .

Después de minar bien los campos, agrupa tus fuerzas en masa. Cuando casi todos los camiones del convoy hayan pasado a mejor vida, envía tu ejército contra la base. Deja un escuadrón de PAC vigilando las rutas del convoy por si algún camión consigue atravesar los campos de minas.



Destruye los generadores de energía con tus submarinos de misiles, y los tesla coils enemigos dejarán de ser un problema.



Infíltrate en el centro de investigación biológica para robar los planos.



A veces, los edificios más extraños contienen power-ups.



Los destructores te protegen contra ataques aéreos y marinos.


Los centros tecnológicos como éste contienen gas nervioso letal. Destrúyelos todos.


Gracias a la velocidad de los rangers, podrás detener los camiones enemigos antes de que escapen.


Emplea artillería para eliminar los tesla coils que adornan la base.

¿Pensabas rescatar a los civiles de este nivel? No te molestes: en lugar de reconocer a tus hombres como sus salvadores, los muy ingratos les atacarán a pedradas. Lo mejor es ametrallarlos.

CONTROLLED BURN

Mete tu espía en el APC junto con todos los hombres que quepan y llévalos rapidito a la esquina Noreste del mapa. Detrás de ti viene un tanque mammoth sediento de sangre, así que no te cuelgues.

Cuando tu APC llegue a la base de la esquina, cárgate al perro y a los hombres que están al lado de las torretas lanzallamas. Suelta el espía y llévale al Este. Cuando haya localizado los generadores de energía y los pozos petrolíferos, sácale de ahí. Envía al APC para volar la petrolífera y los generadores de energía se irán al garete.

Ahora los tesla coils estarán desactivados por falta de electricidad. Llegará un MCV desde el Este; bájalo por el camino y apárcalo en la encrucijada, donde tendrá a tiro dos campos de oro grandecitos.

Concéntrate en construir tanques ligeros a toda pastilla. Cuando tengas un número respetable de ellos, apárcalos en el campo de oro de la esquina Sudoeste para que los soviéticos no puedan sacar pasta de allí.

Con tres campos de oro en tus manos, puedes comenzar a amasar una gran fuerza de tanques ligeros. Si el espía todavía está vivo, puedes enviarlo a husmear por la base del Oeste. Cuando estés preparado, atácala y captura los centros biológicos con tus ingenieros. No debería costarte mucho. Una vez dominada esa base, envía los tanques que te queden a por la base soviética del Noreste.

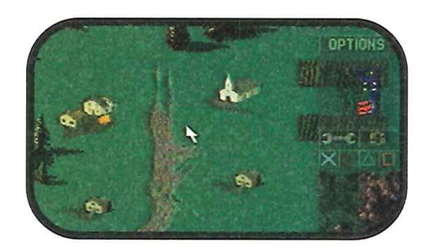


EVACUATION

Sólo hay una forma de cumplir esta misión: ¡la guerra relámpago! Construye dos refinerías de oro y un barracks para defender tu base. Luego pon al menos tres fábricas de armamento en marcha para comenzar a producir toneladas de tanques. Cuando tengas unos 30 tanques, envíalos a despejar de enemigos los campos de oro del Sur.

Cárgate todas las cosechadoras que entren en ellos y elimina de estas zonas toda oposición enemiga. Después de tomar los campos, rodea la base soviética con tanques. Necesitas que los tanques tengan la vida a tope antes de enviarles contra la base. Durante el ataque, deja la base de submarinos y el puerto en pie; infiltra al espía donde los submarinos y captura la construction yard. Construye otro puerto al lado de la base y crea un par de destructores. Luego activa el pulso sonar en el río y asegúrate de que el agua está limpia de rusos. Ahora puedes comenzar a evacuar a los civiles. Mete tus fuerzas en los puebles y guía a los civiles hacia la playa. Transpórtalos a la isla, y misión cumplida.





2.0
SIBERIA

WASTELAND

Una misión sencilla y divertida: sólo tienes que aniquilar todas las fuerzas soviéticas de la zona. Desde el principio, crea bazookas para proteger tu base contra las incursiones aéreas y los paracas enemigos. Envía algunos bazookas también para escoltar a las cosechadoras, que recibirán ataques procedentes de las naves enemigas.

Construye un cuerpo blindado de unos 30 tanques medios y divídelo en tres grupos iguales. Cada uno de estos batallones tiene que tomar uno de los campos de oro que están cerca de la base soviética. Bloquea las bases rusas y consolida tu fuerza construyendo 15 tanques más. Asigna bazookas para proteger a los tanques que vigilan los campos. Lleva los tanques nuevos a la cita con los diez tanques que tienes en el campo de oro de la izquierda. Toda esta fuerza masiva tendrá ahora que tomar la primera base rusa. Repite el mismo método para las demás bases y la victoria será tuya.



DOWN UNDER

El espía es el pavo más importante de esta misión.

Explora con él el terreno que tienes delante y vigila el corredor con tus hombres para eliminar la primera oleada de enemigos. Usa el espía para sabotear el panel de control y volar la torreta lanzallamas. Mueve tu infantería a esta zona y envía el espía a los cruces de delante.

Dale un paseíto al espía en dirección Norte y se colará tras los guardias que le están esperando.

Luego tendrá que sabotear el panel de control de la sala del reactor, y a continuación haz que vuelva hacia el cruce. Ahora tiene que infiltrarse en la fábrica de armamento del Norte, de la que saldrá por el lado más alejado. Cuando llegue, llévale corriendo al terminal informático para eliminar la segunda torreta que protege el cruce.

Deja aquí al espía y mueve a tu gente hacia el Este.

Selecciona un solo hombre y acércale a las plantas petrolíferas. Cuando los guardias se acerquen a él, dispara sobre los barriles para convertir a los enemigos en la versión rusa de las Fallas de Valencia.

Pon un escuadrón suicida de dos unidades de choque y llévalos al Sur más allá de los granaderos.

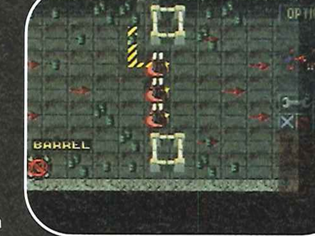
Lo más seguro es que uno de ellos caiga en combate, pero la guerra es así. El segundo podrá cometer un "perricidio" y así despejar el camino para el espía. Lleva al espía al panel de control del Sudeste de los granaderos, y éstos morirán ahogados por un gas letal.

Lleva el escuadrón hacia el Norte y haz que el espía active el panel que se halla a la izquierda de los tesla coils. El coil que quede eliminará al tanque que se acerca desde el Este.

Ahora manda tus tropas hacia el área de la que salió el tanque. Cárgate a los perros y envía al espía hacia el Este de la cámara. Un par de retoques en el panel de control, y los dos tesla coils borrarán del mapa al tanque mammoth. Tus chicos ahora deben ir al túnel del Sudeste. Continúa en dirección Sur y pon las garras del espía sobre el terminal.

Las dos torretas lanzallamas de abajo explotarán, liberando a Tanya. Envía a la comando chechena al Norte y elimina a los soldados y los perros. Para antes de llegar a las torretas lanzallamas y mete al espía en la fábrica de armamento.

Tu coleguilla saldrá pilotando un tanque mammoth. Síguele con todas tus tropas y reúnelas en el exterior de la base.



FRESH TRACKS

En esta pesadilla de misión tienes que destruir 7 convoys. Primero píllate un par de mine layers, tanques ligeros y un APC. Básicamente, necesitas vehículos rápidos que no tarden mucho en construirse.

Luego pon unos cuantos tanques medios juntos y comienza a registrar los bordes del mapa. Mata a todos los soviets que estén vigilando las carreteras en los confines del mapa y siembra toneladas de minas en cada ruta. El objetivo siguiente debería ser eliminar todos los puentes del mapa. O plantas minas en ellos, o los vuelas concentrando el fuego de todos tus tanques. Si minas bien la zona, los camiones tendrán casi todos los números para ganar el gordo en la lotería del TNT. Por si algún camión se queda sin premio, reparte por todo el mapa algunos grupos de APC.

Cuando estalle un camión, dejará atrás una caja. A menos que quieras convertir a tus hombres en faros halógenos, resiste la tentación de pillarla porque contiene una bomba atómica. El quinto convoy es un pelmazo y sale pitando a través de tu base. Cuando pase las torretas, véndelas porque no podrán cargarse los camiones. Cuando salgan de la base, atízales con todo lo que tengas para que no escapen con vida.

PERSONAL WAR

Ese cenutrio de Stavros se ha metido en líos y Tanya tiene que sacarle las castañas del fuego. Muévela hacia el Este y haz que Stavros la siga a cierta distancia. Mete a Tanya en el pueblo lo antes que puedas. Acribilla a los paracas rusos que irán aterrizando y, una vez conquistada la población, sigue hacia el Norte. Pronto llegarán blindados para perseguir a Stavros, pero se quedarán destruyendo el pueblo.

Tras llegar a la base, se detectará el lanzamiento de una bomba atómica. Saca a Tanya, Stavros y tus unidades de infantería de la base antes de que pasen a la historia. Mándalos de paseo hacia el centro del mapa y un grupo de tanques llegará a la costa. Usa los blindados para explorar el terreno y deja a Tanya en la retaguardia. Despliega los tanques al Sur del río y espera hasta que Tanya y Stavros lleguen. Algunos paracas se dejarán caer por ahí; úsalos para destruir el campo petrolífero de al lado de los tesla coils. Mueve todas tus unidades a la parte más occidental del mapa.

Desde allí, gira al Norte y cruza el arroyo para llegar a la base enemiga. Destruye con los tanques el tesla coil del otro lado del río y luego arrasa con ellos toda la base; Tanya y Stavros tienen un helicóptero esperando para largarse de la misión.

TRAPPED

Se ha sabido que los camiones soviéticos que transportan material nuclear están atrapados en una base al Sudeste de tu posición. Establece tu base lo más rápido que puedas y pon en marcha un repair bay para construir algunos camiones de minas. Durante los primeros compases de la misión, los soviets te atacarán desde el mar con lanchas de desembarco.

Envía patrullas a la playa para repeler estos invasores a medida que vayan llegando. Las siguientes agresiones enemigas llegarán desde el aire. No te molestes en construir cañones antiaéreos, porque es fácil que queden fuera de servicio cuando no hay demasiados generadores de energía. Haz otra cosa: crea unos diez bazookas para proteger tu campamento de las incursiones enemigas.

Entrena unos cuantos espías y úsalos para encontrar las salidas que tiene el mapa. Una vez detectadas, envía algunos tanques a despejar el camino para los minadores. Guarda unos cuantos APC de reserva por si los camiones deciden salir antes de tiempo. Una vez selladas las vías de escape, toma los campos de oro y comienza a desbaratar la financiación del enemigo. Refuerza tus batallones de tanques y estrecha el cerco sobre la base enemiga. Mientras esperas, arrasa la base aérea de la esquina Noreste. Cuando tengas suficientes hombres, mete los tanques en la base y aplasta para siempre la amenaza nuclear.

3.0

FINLANDIA

CAUGHT IN THE ACT

Transporta a Tanya por mar hacia el Este y, si viene algún submarino, cárgatelo con las lanchas. Desembárcala en la isla central y del edificio de la izquierda saldrán refuerzos.

Mantén esta posición durante un ratito. Los soviéticos atacarán por aire la población del Norte, y verás una caja con vida. Ametralla a los paracas que te caerán encima y vuelve al transporte hasta la isla siguiente.

Cuando tus hombres lleguen a la playa, acudirá un helicóptero de transporte con más refuerzos y, un poco más tarde, también recibirás la visita de un avión enemigo. Selecciona el helicóptero y apártalo de la línea de fuego, y más vale que lo hagas rápido porque si no te quedarás sin él. Tanya deberá luego limpiar la zona de paracas. Ve a la isla del Este y destruye el centro de investigación con Tanya y los chicos. Luego mételos todos en el barco y navega hasta la isla del Noreste. Que Tanya dispare contra los perros y los bazookas se infiltren en la base; si tienes el espía, métele en la cúpula del radar. Así conseguirás algunos tanques y destructores de refuerzo.

Usa los destructores para dejar fuera de servicio los tesla coils, y luego pacifica la base con los tanques. Cuando la costa esté limpia, dinamita con Tanya el último centro de investigación.





Una incursión rápida con los helicópteros puede llevar a la misión a un fin súbito.



Los soviets intentarán impedirte que construyas la base desde el mar.



Con vehículos rápidos podrás interceptar los camiones de gas nervioso antes de que escapen.



Mina las vías de paso de los ríos para que no sobreviva ningún camión al atravesarlos.



Márcale a Stavros que proteja a Tanya, y así no se irá de madre en ningún momento.











Toma el control de los campos de oro para estrangular las líneas de suministro del enemigo.



Un trabajito de artillería bastará para dejar sin luz los tesla coils.



Teletransporta los tanques chrono a un lugar donde pillen desprevenido al enemigo.



Con sus misiles, los tanques chrono reducen las fortificaciones a cenizas en un santiamén.



Lo primero que hay que destruir es el sistema de comunicaciones.

DON'T DRINK THE WATER

Sólo tienes 20 minutos para acabar esta misión, o sea que ¡mueve el cursor! Primero pon en frente y al centro a los soldaditos. Espera y llegará una primera oleada de enemigos; tras derrotarles, acércate a los generadores de energía que hay al Noroeste de tu posición, pero ten cuidado con los tesla coils que aún estarán activos.

Acaba con los guardias que se encuentran dentro del campamento de los generadores, y luego vuela todos los edificios a golpe de bazooka. Cuando hayas terminado, llegará un barco con dos camiones de demolición y algunos ingenieros. Mueve los camiones al Norte para destruir las dos torretas lanzallamas y envía los ingenieros a reunirse con tu contingente principal.

Cuando las torretas estén destruidas, envía a tus colegas al Norte del río y captura el radar para ver bien los edificios de la base enemiga. En este punto recibirás algunos tanques chrono de refuerzo justo al sur de las bases de submarinos. Atraviesa la base con uno de los tanques y localiza la estación de submarinos; al Noroeste de ella hay una islita. Aparca un tanque chrono en ella y dispara contra la base de submarinos, y habrás ganado la batalla.

IN THE NICK OF TIME

Tiempo límite: una hora y media. Nivel de dificultad: agárrate y no te menees. Comienza agrupando tus tanques y bazookas y despeja con ellos el camino hacia el tesla coil del Sudoeste. Distráelo sacrificando algunos soldaditos y, mientras tanto, asáltalo con los blindados.

Una vez destruido el tesla, recibirás algunos tanques chrono; empléalos para ayudar a tu fuerza inicial a cargarse los tanques mammoth que protegen el sanctasanctórum de la misión: el puente.

Cuando el puente esté en tus manos, envía tus fuerzas a la esquina Noreste y captura los barracks de allí. Construye otro ingeniero y muchos más hombres con el poco dinero que tienes.

Dejando al ingeniero en la retaguardia de tu batallón principal, ataca la base soviética del Oeste. Mientras mantienes ocupadas las tropas enemigas con tus tanques, cuela al ingeniero en la base y haz que suelte a los científicos; luego mándalos al Sur por el puente y asegúrate de que llegan a su destino sanos y salvos.

HARBOUR RECLAMATION

Cuando tengas instalada la base, construye un barracks y entrena unas cuantas tropas de infantería. Envía a tus hombres a patrullar la base mientras la fortificas. Cuando descubras al espía, elimínalo lo antes posible. Si consigue enviar información a los soviets, ya puedes apuntarte a un cursillo acelerado de ruso. Monta algunos nidos de ametralladoras para impedir las incursiones de paracaidistas.

Luego mueve los demás soldados a la esquina Sudeste y siembra la devastación en el pueblo. Al mismo tiempo, entrena algunos bazookas para protegerte contra los ataques aéreos. Construye como mínimo tres fábricas de armamento y comienza a producir tanques "como si fuese la última vess".

Cuando tengas unos veinte tanques comienza a cazar harvesters enemigas. Es probable que tus tanques reciban atención aérea por parte de los rusos, así que envía también unos cuantos bazookas.

En esta misión también tendrás acceso a ingenieros de campo. Mete unos cuantos en un APC y manténlos en reserva cerca de los tanques por si necesitasen una manita de pintura. Cuando Boris se haya enterado de que los campos de oro son tuyos, envía algunos tanques al flanco izquierdo. Si algún tesla coil les toca, retíralos y construye piezas de artillería para cargártelos a ciegas.

Una vez rodeada la base, envía más tanques para reforzar el asalto, pero deja una fuerza de seguridad en el campo de oro por si los rusos se compran otra harvester. Sigue avanzando y toma al asalto la base soviética, capturando el puerto de lanchas para ganar la misión.

4.0 FINLANDIA

TIME FLIES

Cuando comiencen a atacar el pueblo de la isla del medio, llegarán dos tanques chrono de refuerzo. Úsalos para neutralizar al enemigo y luego llévalos a toda prisa al puente del Norte. Cárgate rápidamente los barriles de petróleo para matar las unidades de infantería antes de que limpien el puente. Continúa con los tanques hasta la primera serie de torretas lanzallamas y acaba con ellas a base de misiles.

Destruye la cúpula del radar y los SAM de las cercanías explotarán. Entonces podrás recoger una caja con vida entre las ruinas del radar. Pasa al siguiente radar y destruye las torretas lanzallamas como antes. Después de demoler la segunda cúpula, los tanques chrono recibirán el ataque de blindados enemigos. Una de dos: o los teletransportas a otra zona o recoges la vida de la caja para responder al ataque. Una vez machacados los SAM, Tanya vendrá de visita. Mata los soldados que protegen el puente y haz explotar las plantas petrolíferas. Incendiarán la torreta lanzallamas que cierra el paso, perimitiendo a Tanya que se cargue los generadores de energía del otro lado. Ahora llegará el MCV. Construye defensas aéreas y bazookas para rechazar los ataques soviéticos y construye una flota de tanques enorme.

Captura los campos de oro con los tanques, y ya sólo tendrás que organizar un ejército masivo para enseñar a esos rusos de una vez por todas lo que vale un peine.







ABSOLUTE M.A.D.NESS

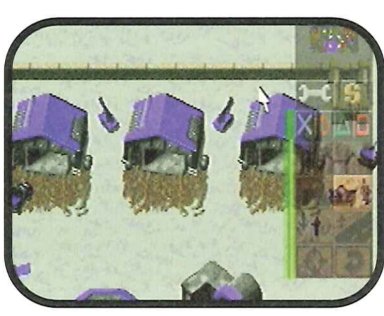
Vende la cronosfera y el nido de ametralladoras para tener suficiente energía. Construye más generadores y media docena de nidos de ametralladora para proteger tu base. Entrena unos cuantos bazookas para usarlos como defensa antiaérea.

Cuando tengas suficientes defensas, construye tres APC para transportar los espías a los centros de investigación. Usa los APC para eliminar los perros de la base antes de meter dentro de ella a los espías. Cuando los tres centros hayan sido infiltrados, el centro de investigación aparecerá ante tu vista. Envía para allá a los tanques chrono para destruir el centro de control y acabar con los ataques de los tanques MAD.

Una vez cumplido el primer objetivo, es hora de meterse con las demás fuerzas enemigas. Primero, localiza la cortina de hierro con un espía y envía tanques chrono en una carrera suicida contra este maldito invento comunista.

Ésta era la última amenaza seria de los rusos, así que ahora podrás capturar los campos de oro, producir varias flotas de tanques y asaltar la base enemiga. Comenzando por la izquierda, lleva a tus fuerzas hacia la derecha machacando por el camino a todo lo que respire en ruso.





PAWN

Tienes que mantener a raya las fuerzas Soviéticas durante 25 minutos hasta que lleguen los refuerzos. La mejor forma de hacerlo es con el minador. Destruye los puentes y mina el resto de las carreteras. Protege el vehículo minador a cualquier precio; si lo pierdes, tus posibilidades de sobrevivir se reducen un montón.

Cuando el tiempo se haya agotado llegará un MCV. Consigue dinero vendiendo las estructuras falsas y las paredes. Pon un escuadrón de infantería en un APC con un espía y úsalos para destruir las instalaciones petrolíferas que rodean la base.

Así conseguirás un poco de dinerito sorpresa. Envía el APC y el espía hacia el Norte a buscar la cúpula del radar. Tienes poco dinero, o sea que hazte con un ingeniero de campo para mantener en pie tus tanques. Hablando de tanques, avánzalos hacia el radar enemigo y asáltalo para conducir la misión a un final dramático.

NEGOTIATIONS

Tanya debe ir al Este y cargarse los guardias enemigos por el camino. Hay una torreta lanzallamas que bloquea el paso, por lo que tendrás que demoler los SAM que hay por ahí cerquita. Entonces vendrán unos helicópteros a por las torretas, y el camino al punto de reunión estará despejado.

Sigue hasta el río y llegará una patrulla rusa. Elimínala usando los árboles como cobertura. Continúa con el guía y rescata a los rehenes matando a los guardias enemigos que están apostados en el pueblo.

Tras liberar a los prisioneros, Tanya tiene que llevarles hasta la iglesia de la esquina Sudeste. Luego vuelve con ella a la zona de llegada y recibirás unos tanques.

Con la ayuda de Tanya será relativamente fácil convertir a los rusos en ensaladilla y cumplir la misión.



MONSTER TANK MADNESS

Destruye a los soviets que atacan y ve al Norte de la base. Quédate fuera del alcance de las torretas y sacúdelas con los tanques. Usa el ladrón para robar el oro del silo, y luego dispara contra el generador y la base de submarinos. Cuando estén en nivel amarillo de energía, captura ambos edificios con tus ingenieros.

Construye un transporte con los créditos que has robado. Transporta las unidades blindadas por el agua y cárgate el V2. Luego, te toca ir al Norte hacia la base aliada. Pon en marcha el suministro eléctrico y vende las estructuras viejas que quedaron al otro lado del río. Construye un APC y pon dentro dos espías. Envía el vehículo a la base del Noreste y elimina todos los perros. Envía un espía al radar y el otro al centro de investigación. El científico soltará una señalización en el pueblo del Sur.

Construye cuatro APC y ponlos juntos. Envíalos al pueblo y escápate de tus perseguidores. Recoge al científico con el APC que haya sufrido menos daños. Ataca los tanques con los otros tres APC, y el científico podrá regresar a la base sano y salvo. Una vez llegue allí y, colorín colorado, el científico será evacuado.



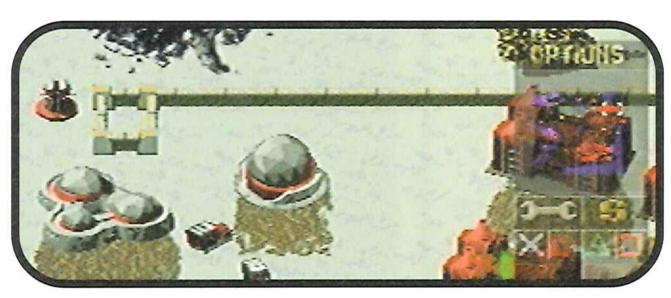
Captura el centro tecnológico para descubrir dónde están los tanques experimentales.



Usa un APC contra los perros antes de soltar a los espías.



La cortina de hierro puede convertirse en una amenaza muy seria cuando se usa sobre más de una unidad.



FINAL ALIADO

Tras contemplar el partido de golf más beodo de la historia, volverás a Rusia y verás cómo acumulan polvo los tanques. Por fin, las gentes del mundo son libres y vuelven a consumir toneladas de comida basura y montones enormes de ropa ridícula que no necesitan.





Editor: Electronic Arts
Distribuidor: Electronic Arts
Precio: 7.990 pesetas

MOTO RA

En sus puestos... preparados... ¡ya! Bienvenido a la velocidad de vértigo de las competiciones de Super Bikes y a los circuitos todo terreno del Moto Cross. Levanta rueda con la guía completa de PLANETSTATION.

CONSEJOS

Observaciones para novatos. El método de ensayo y error es la llave para la gloria.

¡¡¡TOMA CONSEJOS!!!

A POR TODAS
Al ganar el trofeo de oro en las modalidades Super Bike, Moto X y Dual Sport, accederás al test final en el manejo de las dos ruedas: el Ultimate Championship o Campeonato Definitivo.


1 Salta alto por el aire y dale gas a fondo. ¡Uf! ¿Quién había comido fabada?

GIROS EN EL AIRE
Cuando vueles por el aire con tu moto de Cross, comienza a coger la curva antes de llegar al suelo. Con esta maniobra evitarás chocar contra la barrera.


Cuando sales de una curva —mientras estás en el aire—gira hacia la siguiente curva.

ELECCIÓN DE LA CÁMARA
Las mejores perspectivas de cámara para cada motocicleta son:
Superbikes –Perspectiva en primera persona. No sólo proporciona una fuerte sensación de velocidad, sino que además te permite calcular mejor las curvas y los trazados. Además, se ve la mar de bien.
Motos de Cross –Perspectiva por defecto (externa). Con todas las sacudidas y los saltos, es recomendable tener una visión global de la pista.


La perspectiva en primera persona es, con diferencia, la mejor para sentir la velocidad.


Para saltar por doquier es bueno saber cuándo y dónde aparecerá la próxima curva.

CONSEJO

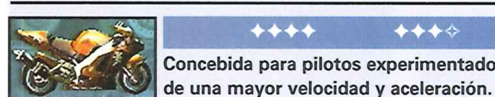
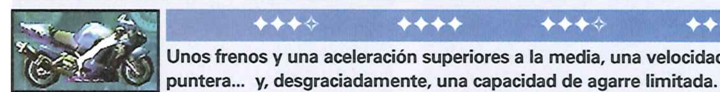
Aceleradores turbo
Utiliza el botón de la aceleración turbo (L2 o R2) para lograr un incremento de velocidad al comienzo de cada carrera. Si has tenido la mala fortuna de caerte con tu moto durante el transcurso de la competición, utiliza este funcional botón para recuperar la velocidad.

CONSEJO

Estúdiate estos cuatro modelos básicos de curvas para llegar a ser el mejor. Eso sí, no nos llames a la Redacción si acabas en el suelo más veces que Alex Crivillé.



SUPER BIKES

	Aceleración	Velocidad máxima	Frenos	Agarre
	✦✦✦✧	✦✦✦✧	✦✦✦✧	✦✦✦✧
	Esta versátil motocicleta es ideal para principiantes, puesto que proporciona un poco de todo.			
	✦✦✧✧	✦✦✦✧	✦✦✦✦	✦✦✦✦
	Lo que le falta en aceleración y velocidad máxima, lo gana en agarre y potencia de frenado.			
	✦✦✦✦	✦✦✧✧	✦✦✦✦	✦✦✦✧
	Su velocidad máxima es pobre, proporciona el rango máximo de frenado y de aceleración y, por otro lado, su capacidad de agarre es estándar.			
	✦✦✧✧	✦✦✦✦	✦✦✦✧	✦✦✦✧
	Perfecto para los trazados largos del Gran Prix. Una velocidad máxima fantástica y una buena dosis de agarre.			
	✦✦✦✦	✦✦✦✧	✦✦✧✧	✦✦✦✧
	La aceleración es la mejor prestación de esta Super Bike de color tan cantón. No obstante, se echa de menos una mejor respuesta en los frenos.			
	✦✦✦✦	✦✦✦✧	✦✦✦✧	✦✦✧✧
	Concebida para pilotos experimentados, sacrifica el agarre en pos de una mayor velocidad y aceleración.			
	✦✦✦✧	✦✦✦✦	✦✦✦✧	✦✦✧✧
	Unos frenos y una aceleración superiores a la media, una velocidad puntera... y, desgraciadamente, una capacidad de agarre limitada.			
	✦✦✦✧	✦✦✦✧	✦✦✦✧	✦✦✧✧
	Con una buena velocidad máxima y una aceleración fantástica, los frenos están cerca de los niveles máximos. Ideal para pistas con curvas largas.			



CER 2

SECRETO Aquí están los secretos de tu éxito en Moto Racer 2. Primero, vamos a mostrarte cómo recorrer el circuito en contradirección.

MODO INVERSO

CÓMO LLEGAR:
Al ganar el trofeo Gold en el Campeonato Moto X, tendrás acceso al Modo Inverso (Reverse Mode), que está disponible para Prácticas (Practice) y Carreras Individuales (Single Races). Es posible combinar los modos Inverso y Simétrico cuando ambos estén disponibles.



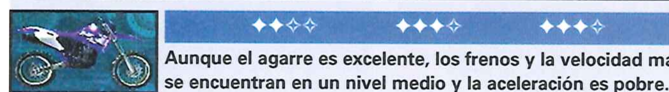
1 Bravo, has completado la copa MOTO X



2 Ahora ya puedes acceder al modo Inverso



MOTOS X

Moto	Aceleración	Velocidad máxima	Frenos	Agarre	
	✦✦✦✧	✦✦✦✧	✦✦✦✧	✦✦✦✧	Como sucedía con el primer modelo de las Super Bikes, esta motocicleta azul brillante es polivalente y proporciona un poco de todo.
	✦✦✧✧	✦✦✦✧	✦✦✦✧	✦✦✦✦	Aunque el agarre es excelente, los frenos y la velocidad máxima se encuentran en un nivel medio y la aceleración es pobre.
	✦✦✦✦	✦✦✧✧	✦✦✦✧	✦✦✦✧	Esta llamativa motocicleta está recomendada sólo para circuitos estrechos, con muchas curvas y pocos tramos rectos.
	✦✦✧✧	✦✦✦✧	✦✦✦✦	✦✦✦✦	La velocidad máxima y la aceleración han sido reforzadas con una frenada y un agarre excelentes.
	✦✦✦✦	✦✦✦✧	✦✦✦✧	✦✦✧✧	Con una capacidad de frenado estándar y máxima velocidad, este modelo favorece la aceleración frente al agarre de los neumáticos.
	✦✦✦✦	✦✦✦✧	✦✦✧✧	✦✦✦✧	Este diablo amarillo no da mucho de sí en el apartado de los frenos, pero destaca por su sorprendente aceleración.
	✦✦✦✧	✦✦✦✦	✦✦✦✦	✦✦✧✧	Ideal para carreras rápidas. Esta veloz motocicleta proporciona la velocidad más elevada de todos los *off-roaders*.
	✦✦✧✧	✦✦✦✦	✦✦✦✧	✦✦✦✧	La aceleración no es la gran baza de este modelo, muy efectivo en circuitos con rectas largas y curvas suaves.

SECRETO Los secretos del Modo Simétrico han sido revelados. Así que reserva el traje de domingo para una carrera fantástica.

MODO SIMÉTRICO

CÓMO LLEGAR:
Al ganar el trofeo de Oro en el campeonato de Super Bikes entrarás en el modo simétrico disponible en Practicas y competiciones individuales.

1
ONGRATULATIONS!
M2
BRAVO!
YOU'VE COMPLETED THE
SUPER BIKE
CHAMPIONSHIP
IN 1ST PLACE !
OK

Felicidades, has completado el campeonato de Super Bikes en primera posición.



Tu victoria te permite acceder al modo simétrico. ¡Felicidades!

SECRETO Para entrar en el Ultimate debes llegar a ser el mejor. El camino del éxito se desvela en este megaexclusivo secreto.

CAMPEONATO DEFINITIVO

CÓMO LLEGAR:
Al ganar el trofeo de Oro en los tres campeonatos (Super Bike, Moto X y Dual Sport) accederás al test final sobre el manejo de las dos ruedas: el Ultimate Championship.



Super Bike, MOTO X, Dual Sport, Custom y Ultimate Championship.

CAMPEONATO DE SUPER BIKES

El campeonato de Super Bikes es un verdadero test de velocidad, destreza y determinación. Éste es el más rápido de los campeonatos, así que toma nota de estos prácticos consejos y prepárate.

S.1 CITY LIGHTS

Condiciones: Día, Despejado, Normal *Vueltas:* 3
Una de las pocas pistas del Grand Prix. City Lights es una carrera salvaje a través de un circuito urbano. La pista es rápida y las Super Bikes aún lo son más. Los jugadores experimentados pocas veces necesitarán soltar el acelerador.


La parte más estrecha aparece pronto con postes alineados a lo largo del pavimento. Hay espacio suficiente para pasar; sin embargo, las motos con un valor de agarre por debajo de 3 deberán reducir la velocidad.


La curva final antes de la recta de llegada se cierra bruscamente hacia la derecha cuando aparece a la vista la línea de llegada/salida. Frena, aunque sólo con soltar el acelerador podría ser suficiente.

S.2 SCENIC VALLEY

Condiciones: Día, Despejado, Normal *Vueltas:* 3
Una carrera fácil que únicamente presenta un par de complicaciones. Como sucede en la mayoría de las pistas, este circuito no es ancho en todas sus partes, con lo que el peligro de chocar lateralmente se incrementa.


Inmediatamente después del primer punto de control te encontrarás con las primeras curvas. Suelta el acelerador justo antes de entrar...toma la curva...y en la mitad de la curva vuelve a darle gas.


En dirección a la línea de meta te aproximarás a una formación rocosa frente a la pista. En el instante en que la pista vire hacia la derecha, la curva se cerrará, exigiéndote una respuesta adecuada.

S.3 LOST JUNGLE

Condiciones: Día, Despejado, Normal *Vueltas:* 3
Una pista rápida en medio de la jungla que permite comprobar la gran velocidad de las poderosas Super Bikes. Los pilotos experimentados, a diferencia de los novatos, en contadas ocasiones van a tener que soltar el acelerador.


Después de dos curvas rápidas entrarás en una tercera curva estrecha a la derecha; aunque no es preciso frenar, deberás dejar de dar gas antes de entrar para tomarla con seguridad.


Después de pasar los puntos de control entrarás en el tramo final de este circuito. Con el acelerador al mínimo, éste es tal vez el único otro punto en el que tendrás que reducir la velocidad.

S.4 LOST MIRAGE

Condiciones: Día, Despejado, Normal *Vueltas:* 3
Dunas de arena y potentes motores dan como resultado tiempos rápidos en esta pista polvorienta. ¡Esta es la primera carrera en la que tendrás que utilizar a conciencia los frenos! Es un misterioso dispositivo que te ayudará a ir más despacio.


Aunque la chicane es inminente, puedes tomarla frenando en el último momento, plegando mucho la moto al entrar en la primera curva. Cuando empieces a girar a la izquierda, suelta el gas.


En la segunda chicane deberás frenar de nuevo. Como en la anterior, puedes apurar el momento de frenar, siempre que te inclines a tope en la curva.

S.5 CLOVERLEAF

Condiciones: Día, Nieve, Normal *Vueltas:* 4
Los rigores del invierno llegan a la ciudad en esta pista cubierta de nieve. Las Super Bikes con mejor agarre tienen ventaja (un valor de 3, como mínimo), dado que la pista es peligrosa a altas velocidades.


Un primer ejemplo es cómo tomar esta curva peliaguda. Ve soltando el gas a medida que te acercas a la curva, gira rápidamente dentro de ella y desplázate gradualmente hacia el lado derecho.


Hacia el final, hay una parte de la pista que no está cubierta por la nieve. Manténte en el lado derecho del túnel y, luego, vuelve gradualmente al centro de la pista antes de salir de nuevo a la nieve.

S.6 THE QUICK

Condiciones: Noche, Nieve, Normal *Vueltas:* 4
Si las pistas nevadas del Gran Premio de Cloverleaf te parecieron durillas, espérate a ver The Quick. Además de tener que competir sobre la nieve, la visibilidad es reducida


La oscuridad y el terreno resbaladizo dificultan esta carrera, así que sitúate en el medio de la pista para evitar chocar contra las farolas. Ten cuidado al entrar en la curva del inicio.


Si vas igualado con otro piloto hacia la parte final de la vuelta, puedes situarte frente a él apurando la frenada. Por lo demás, pégate a la parte exterior de la pista y de las líneas de trazado.

S.7 FEEL THE HEAT

Condiciones: Día, Nublado, Normal *Vueltas:* 3
Corre a través de las carreteras mojadas de la jungla amazónica, con la lluvia cayendo sobre tu casco y una gran y poderosa bestia enredándose en tus piernas. Es precisamente el sueño de nuestro maquetador.


Tras un giro a la izquierda, verás un angosto túnel. Tómalo lo más rápidamente y es probable que acabes patinando hacia un lado. Usa el freno justo después de dejar la anterior curva a la izquierda.


La curva final es rapidísima y, por lo tanto, debe ser tomada a la máxima velocidad posible durante todo su trazado. Las motocicletas con menor agarre tenderán a patinar más que las otras.

S.8 SNAKE PATH

Condiciones: Noche, Despejado, Normal *Vueltas:* 3
Los cielos despejados de la noche conforman la escena de una trepidante carrera a través de las calles de una lejana ciudad del desierto. Pasarás a través de dos ciudades en esta brillante etapa sahariana.


Éste es uno de los dos callejones más estrechos de la ciudad. Manténte en el medio...disminuye la velocidad ...y, por el amor de Alá, no choques contra los laterales si no quieres volar directamente.


A la salida de la última ciudad, la última curva puede darte inicialmente algún problema. Pero no te preocupes, pégate a la izquierda sin variar la velocidad y podrás evitar molestas piedras.

CAMPEONATO MOTO X

El campeonato de Moto X se desarrolla en pistas de tierra y sobre el terreno más duro. Te enseñamos a maniobrar a través de abruptas colinas, a tomar giros cerrados y a superar todo lo demás en las ocho duras pistas.

M.1 OLD FORTRESS

Condiciones: Día, Despejado, Normal *Vueltas:* 3
A pesar de toda la emoción de las carreras de Super Bikes, las competiciones de motos de cross resultan más divertidas. Esta carrera para principiantes te anticipa todo lo que vas a encontrar en los siguientes circuitos.


Es la parte más rápida de la carrera, donde tendrás que correr a través de una carretera de adoquines. Esto no es excusa para no mantener tu motocicleta dentro del trazado ideal.


Usa tu mejor habilidad de piloto para deslizarte por las curvas en todas las ocasiones posibles. No sólo te deslizarás de un lado a otro, sino que crearás tu mismo un trazado mejor.

M.2 HOLE SHOT

Condiciones: Día, Despejado, Normal *Vueltas:* 3
A medida que progresas en el campeonato, los recorridos son más competitivos y las pistas más duras. En ésta no hay que frenar mucho, sino únicamente soltar el gas de cuando en cuando.


Posiblemente, la sección más angosta de la carrera. Requiere una conducción precisa soltar el acelerador justo antes de cada giro. Al alcanzar la cima de la colina, suelta el acelerador.


Como en la anterior sección –aunque un poco más corta– deberás aplicar las mismas habilidades y tácticas para obtener el tiempo más rápido a través de esta carrera cuesta arriba.

M.3 FREE LIGHT

Condiciones: Día, Despejado, Normal *Vueltas:* 3
En este circuito del desierto del Sáhara volarás como E.T. Se trata de una carrera rápida en la que ni siquiera tendrás que usar los frenos. Pero ojo: también se puede convertir en un autochoque.


Sitúate dentro de los márgenes de la pista para descender por la colina a alta velocidad. Acelera al salir de la curva para mantener la marcha hasta la siguiente colina.


Utilizando tus vastos conocimientos del trazado, quédate tan pegado a los límites de la pista como la seguridad permita. Conduce rápido hasta llegar a la siguiente colina.

M.4 COBBLESTONE

Condiciones: Día, Despejado, Normal *Vueltas:* 3
Sorprendentemente, las características de este terreno hacen que la carrera sea muy simple desde el comienzo hasta el final. De todas formas, hay un par de puntos que requieren una mayor atención.


Un giro cerrado a la izquierda en la cima de la colina puede sorprenderte si no estás lo suficientemente atento. Podríamos anticiparte la siguiente curva, pero eso sería demasiado obvio.


Al subir a la brusca colina, ataca la cima pegándote a la parte interior de la curva y usa los botones L1 o R1 para salir volando por los aires al llegar a la cima.

M.5 PUDDLE STOMP

Condiciones: Día, Nublado, Normal *Vueltas:* 3
Para competir en un circuito mojado y enfangado del Amazonas, puede ser que encuentres que una motocicleta con un gran agarre y una buena aceleración servirá mejor a tus propósitos que cualquier otra. De todas formas, se trata de una elección personal.


Compitiendo por el lado de la montaña en una peliaguda carretera en el bosque, manténte en el medio de la pista hasta alcanzar el pequeño túnel y luego gira rápidamente a la derecha.


En cuanto acaba la carretera transcurre por la parte boscosa de la montaña, la pista gira abruptamente en un túnel de montaña. Frena justo antes y gira a la izquierda tanto como te sea posible.

M.6 TWISTER

Condiciones: Noche, Nieve, Normal *Vueltas:* 4
La oscuridad de la noche junto con la nieve convierte esta pista en peligrosa para las motocicletas con poco agarre. La combinación ideal para este paraje invernal es el agarre máximo y mucha velocidad.


A medida que te aproximas a la curva frente al túnel, sitúate en el centro de la pista. Cuando aparezca la curva ante ti, gira hacia el lado interior y derrapa como un loco.


Acelera al salir de la curva y gira en la siguiente hasta que cambie de dirección a la izquierda. Derrapa (es probable que debas reducir la velocidad) y luego cambia inmediatamente a la derecha.

M.7 DUNE

Condiciones: Noche, Despejado, Normal *Vueltas:* 3
Volvemos al desierto del Sáhara y a las carreteras extranjeras en este circuito denominado igual que la película. De todas formas, Sting no aparecerá por ningún lado; sólo hay cantidades industriales de arena.


Cuando salgas al final del callejón, la pista se abrirá y la curva girará a la izquierda. Antes de pasar a través de la última casa, gira a la derecha rápidamente.


Al llegar volando desde la cima de la montaña, estáte preparado para girar a la izquierda y aterrizar en el suelo en una buena posición.

M.8 EXTREME AIR

Condiciones: Noche, Nieve, Normal *Vueltas:* 3
Las sacudidas y los saltos llegan rápidamente a este trayecto nocturno a través de los alrededores nevados de esta ciudad del Oeste. Buena aceleración y un gran agarre hacen la combinación perfecta. Bueno, casi.


Después de un giro rápido a la derecha realizarás unos saltos rápidos en la colina. Si giras en el aire antes de aterrizar, podrás salir disparado sobre el segundo salto.


Corre a través de la ciudad por la noche y manténte en el centro de la carretera. Cualquier desviación podría tener como resultado un fatídico choque por atrás contra alguien.

CAMPEONATO DUAL SPORT

El campeonato dual es una mezcla de los dos modos anteriores. No os lo esperabais, ¿eh? Para ganar aquí hay ser un experto de la carretera y de las pistas de tierra. Prueba nuestros siguientes consejos.

DS.1 GREAT FALL

Condiciones: Día, Despejado, Normal *Vueltas:* 3
En el evento Dual Championship pueden participar los dos tipos de motocicletas. El recorrido inicial no es muy diferente a los últimos de la copa Moto X. Sí es, en cambio, muy diferente a los primeros de la copa Moto X.


1 Dos son los túneles a través de los que tienes que pasar. Manténte en el medio de la pista hasta que puedas divisar la otra parte de la curva, y pasa derrapando por la parte interior del giro.


2 **El segundo túnel es un poco más largo y contiene algunos desniveles más. Como en el primero, sitúate en el medio y, luego, vuélcate en la parte interior derecha y derrapa.**

DS.2 NO LIMIT

Condiciones: Día, Despejado, Normal *Vueltas:* 3
¡Cierra el gas en este circuito del Grand Prix sin límites! Serás capaz de pasar por la mayoría de curvas sin necesidad de quitar del acelerador el dedo, pie, bota, nariz, oreja o cualquier cosa que utilices.


1 Esta es, tal vez, la única curva problemática de este circuito megarrápido. Acércate a la curva desde fuera de la pista (por la izquierda), luego gira y manténte dentro.


2 **Gas a tope al final de la curva antes de llegar a la línea de meta. No sueltes el acelerador, y que no se te ocurra frenar.**

DS.3 AIRBORNE

Condiciones: Día, Despejado, Normal *Vueltas:* 3
Este es justamente el tipo de pista que representa todo lo que dan de sí las carreras de Moto Cross. Los saltos son supergrandes, las curvas son lujuriosamente abiertas y la carrera es totalmente salvaje.


1 Después de un giro abierto a la izquierda, entrarás directo en otra curva a la derecha aún más rápida. Aunque no hace falta frenar, tal vez sea conveniente reducir el gas un poquito.


2 **Como en este punto estarás subiendo la cuesta, no podrás ver la curva pronunciada a la derecha que hay en la cima. Comienza a derrapar a la derecha antes de llegar.**

DS.4 OASIS

**Condiciones: Día, Despejado, Normal *Vueltas:* 3
Aunque esta carrera se desarrolla en un desierto, lo cierto es que se compite como si se tratase de un circuito del Grand Prix. Hay muchas curvas abiertas y rectas rápidas en las que se puede adelantar.**


1 Una pequeña curva a la izquierda en el medio de una recta muy prometedora no debería ser impedimento para trazar una línea recta perfecta, una vez despejados los márgenes de la pista.


2 Aunque esta es la curva más cerrada del juego, no deberías tener ningún problema en superarla. Encárala desde el lado derecho de la pista y, a continuación, muévete hacia el lado izquierdo.

DS.5 DUEL TREK

Condiciones: Día, Nublado, Normal *Vueltas:* 2
Una carrera relámpago a través del Congo, aunque los gorilas furiosos no están incluidos en el paquete. Un recorrido tremendamente simple con muy pocos problemas en esta carrera de sólo dos vueltas.


1 Al salir del puente entras en un túnel. La entrada desde el lado del acantilado vira de forma pronunciada hacia la derecha, con lo que deberás plegar hasta que dejes el puente de madera.


2 **Una serie de curvas estrechas a ambos lados te exigirán de antemano una pequeña reducción de la velocidad. Sigue el trazado de la carrera antes de plegar en las curvas sin problema. Fácil, ¿no?**

DS.6 DESCENT

Condiciones: Día, Nieve, Normal *Vueltas:* 3
Con la nieve sobre el circuito se hace necesario disponer de una buena capacidad de agarre en tu moto. Añádele la máxima velocidad a la combinación y saldrás de la pista sonriendo como en un día de paga.


1 En la primera curva cerrada que encuentras, sitúate en la parte exterior de la pista antes de girar para entrar en ella, a la vez que reduces un poco el gas. Son unas instrucciones muy fáciles, ¿no?


2 Al igual que en la curva precedente, tendrás que reducir el gas antes de intentar tomar la curva a alta velocidad. Reduce la velocidad en función de la adherencia de tu motocicleta.

DS.7 LOST DESERT

Condiciones: Noche, Despejado, Normal *Vueltas:* 3
La noche cae anunciando el test final de habilidad en la conducción de motos de Cross. Los baches son grandes y rápidos, y también hay una ciudad en medio del desierto. Concéntrate al máximo.


1 El único giro cerrado aparece temprano en la vuelta a la que llegas desde arriba. Quédate en el lado izquierdo de la pista antes de llegar a la colina, luego muévete gradualmente hacia la derecha.


2 **No tendrás problemas para correr a través de los callejones de la ciudad sin demasiados problemas. Quédate en el medio de la calle para evitar chocar contra el portal de alguien**

DS.8 HARD TURN

Condiciones: Día, Despejado, Normal *Vueltas:* 3
El circuito final del Dual Championship requiere un buen equilibrio entre velocidad, manejo y destreza. Unas buenas adherencia y aceleración están recomendadas por encima de otras características, excepto, tal vez, ¡un poco de talento!


1 La prueba de este circuito llega pronto, en la primera vuelta. No quieras tomar esta curva demasiado rápido, así que deja de dar gas y manténte en el interior de cada curva.


2 **Después de una curva izquierda de órdago te verás inmerso en otra a la derecha bastante cerrada. Sitúate en el centro de la pista, pero métete rápido en el interior de esa curva.**

CAMPEONATO ULTIMATE

El campeonato Ultimate es la prueba final para los más expertos conductores. ¿Puedes manejar las duras pistas del juego? Tendrás muchas más oportunidades con esta guía de PlanetStation.

U.1 FRENCH WINDING

Condiciones: Noche, Nublado, Normal *Vueltas:* 3
En este primer circuito todo está oscuro, mojado y miserable. De todas formas, la pista es rápida y con una buena adherencia en tu moto sólo deberías encontrarte con un par de puntos difíciles.


1 En función de la velocidad empleada en esta superficie resbaladiza puedes tener tendencia a deslizarte por la pista un poco, así que sitúate dentro de esta suave curva y manténte firme.


2 **Es inminente la aparición de otra curva rápida y suave. Cuando te aproximes a la curva, quédate en el exterior del trazado de la pista, luego, cuando la curva gire, retorna al interior del trazado.**

U.2 DARK FALL

Condiciones: Noche, Nublado, Normal *Vueltas:* 3
Las condiciones climáticas no mejoran en este segundo circuito, en el que se pasa de las Super Bikes a las motos de Cross en esta dura aventura amazónica. La oscuridad tampoco es de gran ayuda.


1 La primera curva transcurre al lado de una enorme pared de ladrillos y gira hacia la derecha con una considerable rapidez. Pégate a su interior y derrapa como el Halcón Callejero.


2 Cuando vayas por la mitad de la carrera, encontrarás otra curva brusca; esta vez, hacia la izquierda. Como antes, quédate en el interior del trazado.

U.3 HIGHWAY SPEED

**Condiciones: Día, Nieve, Normal *Vueltas:* 3
La combinación más mortífera de circuito y clima. Corre a gran velocidad en esta superpista del Grand Prix cubierta de nieve. Disponer de un buen agarre en tu moto es la clave del éxito.**


1 Acércate a esta curva cerrada desde la derecha; luego, gira hacia el interior y manténte ahí. Te deslizarás un poco hacia el final de la curva, pero si dejas el gas no chocarás contra la barrera


2 **Las duras curvas finales de la vuelta llegan en forma de un par de curvas cerradas que se suceden de izquierda a derecha. De todas formas, si sigues el trazado estándar no vas a tener ninguna problema.**

U.4 DIRT WAVE

**Condiciones: Noche, Nieve, Normal *Vueltas:* 3
Las cosas no pintan bien porque el tiempo ha ido de mal en peor. Por si la nieve acumulada no bastase para incrementar la dificultad de esta pista, encima es de noche.**


1 Esta dura curva no tiene por qué plantearte muchos problemas si puedes derrapar dentro de ella. De todas maneras, para ello debes acercarte desde el medio.


2 Pliega con tu moto de Cross dentro de esta curva larga y fluida y cambia un poco el ángulo si es necesario. Tendrás que soltar gas para evitar un choque lateral.

U.5 WIND CURSE

**Condiciones: Día, Despejado, Normal *Vueltas:* 2
El campeonato se calienta con este sprint a través del desierto del Sáhara. Necesitarás puntualmente unos buenos frenos, una aceleración potente y una concentración total.**


1 Reduce la velocidad después de la anterior curva a la izquierda y antes de encontrar esta otra severa curva a la derecha. Quédate en la parte interior y estarás en una buena posición para encarar la siguiente a la izquierda.


2 Este suave viraje a la izquierda puede ser tomado a alta velocidad. De todas formas, debes mantenerte dentro de la curva o, de otra forma, chocarás contra el lateral y arderás.

U.6 LITTLE JUMP

Condiciones: Noche, Nublado, Normal *Vueltas:* 3
Otra carrera nocturna y con lluvia. De todas formas, la adherencia no es tan importante para conducir por la lluvia, o sea que inclínate por la máxima velocidad y potencia. Y lee atentamente nuestro siguiente consejo.


1 Quédate dentro de la pista y desliza tu moto por la curva larga y amplia. Mantén firme el gas para derrapar bien. ¡Buen punto!


2 **La curva de este punto no es difícil. De todas formas, puede complicarse algo porque tendrás que cambiar de ángulo cuando la curva se cierre rápidamente antes del final.**

U.7 WIND OF SAND

Condiciones: Día, Despejado, Normal *Vueltas:* 2
De vuelta al desierto del Sáhara por última vez; para dejarte un buen recuerdo, este duro circuito contiene un buen número de curvas y giros. La velocidad máxima es la clave de la victoria; aparte, claro está, del talento general.


1 Al salir del primero de los callejones, debes girar –o, al menos inclinar—tu motocicleta hacia la izquierda. De otra forma, ¡te irás derechito al establo y despertarás al niño Jesús!


2 Una curva sorprendentemente larga requiere un buen agarre si quieres desplazarte por ella a alta velocidad. Sitúate en el centro de la pista para evitar perder tu empuje y velocidad.

U.8 RAIN FOREST

Condiciones: Día, Despejado, Normal *Vueltas:* 3
El circuito final del Ultimate Championship te devuelve a los bosques tropicales de la jungla amazónica. La adherencia de los neumáticos y los frenos de tu moto serán puestos al límite. Y tú, también.


1 Si incrementaste tu velocidad al dirigirte hacia la primera curva, ahora deberás soltar el gas o frenar un poco. Esta curva, además, pondrá a prueba el agarre de tu motocicleta.


2 **Cuando estés cruzando el puente de madera –rodeando el borde de la montaña—por segunda vez, debes reducir la velocidad antes de entrar a través del túnel de la montaña.**



Editor:	Sony
Distribuidor:	Sony
Precio:	7.990 pesetas



MEDIEVIL

Después de los tres primeros niveles que os adelantamos el mes pasado, los espadachines de PLANETSTATION rematamos la faena. Nuestra guía completa tiene un nivel de detalle tan asombroso que al héroe de este juego de Sony se le desencajaría la mandíbula... si la tuviera, claro.



01 LA CRIPTA

Lee los libros que hay por ahí y te enterarás de muchas cosillas. Recoge la espada pequeña, las dagas arrojadizas y la botella del elixir de la vida. Luego baja por el pasillo de la izquierda para alcanzar la Runa de la Estrella [1.1]. En este nivel también podrás encontrar el escudo de cobre y monedas. Vuelve por el pasillo y gira a la izquierda; la puerta se abrirá [1.2] y la salida del nivel está escaleras arriba.



02 EL CEMENTERIO

Sigue camino adelante cargándote a los zombis que te ataquen. Tendrás que matar más zombis cuando llegues al montículo, y luego podrás tomar la Runa de la Tierra a la derecha [2.1].



Continúa sablazo arriba, sablazo abajo sin salir del camino; si entras en la fuente verde podrás restaurar tu salud. Abre la puerta de la Runa de la Tierra, listo para trocear más zombis [2.2], recoge la Runa del Caos y las monedas y vuelve atrás (puedes volver a usar la fuente si lo necesitas). Sube los peldaños para abrir las puertas de la Runa del Caos.

Despáchate a gusto con los zombis, dirígete a la estatua del ángel y, si le





pegas un sablazo, girará y se abrirán las puertas de tu derecha que llevan al Cáliz (aunque aún no puedes pillarlo) [2.3]. Continúa bajando el camino, pasa las Puertas del Cráneo y mata a un número suficiente de no-muertos como para que el Cáliz sea seleccionable; entonces vuelve hacia la estatua y cógelo.

Dale dos estocadas al ángel para que se abran las puertas del otro lado, y entra para tomarte un trago de la botella de vida. Déjate caer al otro lado y sigue adelante hasta llegar a otra fuente de salud que está en una colina. Cruza el agua, liquida más zombis y pilla otro escudo de cobre. Cuidado al pasar por el puente, porque te podrías ahogar en el agua [2.4]. Entra en la Sala de los Héroes y, en la baldosa que está en frente de la estatua que está a la izquierda, ganarás una ballesta [2.5]. Ahora ya puedes retroceder y salir del nivel.

03 ZOMBIS Y MÁS ZOMBIS

Ve por la izquierda para dar cuenta de los zombis y pegarle al cofre del cráneo. Toma el recipiente de energía que hay en la esquina y activa la gárgola para comprar algo de munición. Ahora ve hacia las piedras rodantes y pásalos saltando y esquivándoles [3.1].

Sube los primeros peldaños y ve a la izquierda para sacar del cofre el escudo de cobre; luego tírate abajo y aniquila unos cuantos zombis más, abre el cofre y coge el garrote. Úsalo contra una de las tres rocas que hay en la puerta, y luego sigue adelante hasta la puerta del otro extremo. Aquí emplea la espada corta para matar a los zombis y luego aporrea la roca con el garrote para entrar en la



cueva [3.2]. Pasa por la puerta, mata a los zombis con la espada, vuelve fuera y mete el garrote en el fuego para convertirlo en una antorcha. Vuelve corriendo a la cueva y sube las escaleras; tira la antorcha en medio para encender fuego [3.3], y aparecerán unos cuantos zombis.

Envíalos al limbo de los píxels y no dejes escapar el recipiente de energía, las monedas, el talismán de la bruja, el escudo de cobre y el Cáliz.

Vuelve fuera y retrocede hasta pasar los cantos rodados. Ve siempre hacia arriba y, de momento, ignora todos los objetos que encuentres para llegar a la cima lo antes posible. Cuando las piedras rodantes hayan desaparecido, coge las monedas y restaura tu salud en la fuente [3.4]. Antes de salir por las puertas, retorna al camino para recogerlo todo. En la Sala de los Héroes recoge la botella de vida en la estatua de la izquierda.



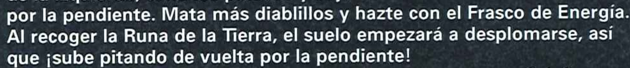




04 EL MAUSOLEO DE LA CUMBRE

Baja por el vestíbulo rechazando a los diablillos que llegan. Toma el garrote del cofre del fondo y úsalo para abrir a golpes la tumba bajo los rayos de luz azul, donde hallarás un Frasco de Energía [4.1]. Luego abre la tumba que hay más a la derecha para tirarte al túnel.

Atraviesa el cristal y mata a los diablillos; luego cárgate la ventana roja de la izquierda, salta los pinchos y baja por la pendiente. Mata más diablillos y hazte con el Frasco de Energía. Al recoger la Runa de la Tierra, el suelo empezará a desplomarse, así que ¡sube pitando de vuelta por la pendiente!



Cruza ahora el cristal púrpura y sube por la cuesta para abrir la puerta de la Runa de la Tierra. Déjate caer dentro y zurra a los diablillos; recoge las monedas y sube las escaleras. Mata a esos molestos diablillos y cúrate en la fuente. Ve a la derecha y recoge la Runa de la Luna, luego sigue por la derecha para encontrar la Runa del Caos y al organista esquelético. Cómprale suministros a la gárgola si te hacen falta.

Vuelve por la izquierda y baja por el vestíbulo para entrar de nuevo en la tumba abierta. Rompe esta vez el cristal rojo de la derecha y salta los pinchos que hay pendiente abajo para abrir la puerta de la Runa de la Luna. Pasa saltando las púas, mata los diablillos y agénciate el recipiente de energía. Cuando recoges la partitura el suelo empieza a ceder (qué cosas, ¿eh?), así que ya tardas en volver a subir por la cuesta.



Vuelve con el organista y ponte frente a su organillo (ejem) para usar la partitura. Cuando toque la nueva melodía se abrirá una puerta secreta en el fondo que revela monedas y el cáliz. Vuelve por la izquierda, cruza la sala y baja las escaleras para abrir la puerta de la Runa del Caos. Empuja el bloque ardiente por el camino para derretir el corazón congelado. Vuelve por la escaleras a la vidriera grande, que se transformará enseguida en el mismísimo Señor de la Vidriera. Aléjate de él hasta que produzca su corazón y usa entonces la ballesta para dispararle justo en esa víscera repetidas veces [4.2], pero prepárate a salir por pies antes de que lance un ataque. Repite este proceso para provocarle un paro cardíaco y toma la Llave Calavera de su cuerpo hecho añicos. En la Sala de los Héroes, hazte con el martillo de la estatua del extremo derecho.

Nota: Si ahora vuelves a la cripta de Dan en el mapamundi, puedes echar abajo esa parte rojiza de la pared (justo a la izquierda del inicio) para hallar la botella de vida y monedas dobles.


5.1


5.2


5.3


5.4

05 RETORNO AL CEMENTERIO

En el mapamundi, ve por el sur a la colina del cementerio y luego por el sudeste a Retorno al Cementerio. Sacude a los zombis y pasa corriendo el puente [5.1]. Machaca más zombis y recoge las monedas del montículo. Sigue el camino de ceniza sin dejar de matar zombis (dale al cofre del cráneo para lograr un buen impacto) y toma el recipiente de energía del rincón del fondo.

Salta a la derecha para hacerte con el Escudo de Plata del cofre y las monedas [5.2]. Cómprale unos cuantos proyectiles de ballesta a la gárgola. Vuelve abajo y sube por los peldaños de piedra. Gira a la izquierda al llegar a la columna y sigue el estrecho saliente con hierba de la derecha hasta la fuente curativa. Ahora tírate al camino (o sea, échate a andar), toma las monedas y arrea a los zombis antes de usar la Llave Calavera para abrir las puertas [5.3]. Atiza a los lobos que hay dentro y sigue el camino que da a la puerta de la Runa de la Estrella.

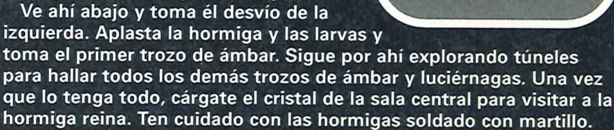
Ve a la derecha, recoge las monedas con cuidado de no caer al agua y sube la cuesta que hay frente al puente para echarle el guante a la Runa de la Estrella [5.4]. Vuelve a la puerta por la parte de delante para abrirla. Toma las monedas y el frasco de energía antes de ir túnel abajo. Baja por el pasadizo a la derecha del cáliz sin dejar zombi con cabeza. Salta hacia arriba al final para alcanzar el saliente de piedra. Mata los zombis, recoge las monedas y el recipiente de energía y empuja luego el bloque de piedra al agua por la derecha. Tírate al saliente inferior (y compra munición a la gárgola si la necesitas) y tira el bloque al agua empujándolo a la derecha. Baja de un salto a los bloques y regresa a la puerta de la Runa de la Estrella. Baja por el túnel, dirígete a la izquierda al llegar al cáliz y cárgate a los zombis; ya deberías haber eliminado bastantes como para hacerte con el cáliz, así que ve a por él. Salta al final del pasadizo izquierdo y empuja el bloque al agua por la izquierda. Salta encima suyo, pásalo para llegar a la fuente curativa y cruza las puertas. Ahora viene la gran batalla con los Guardianes del Cementerio: dos lobos enormes que emplean la táctica del Guadiana: aparecen y desaparecen. Tú mantén pulsado ▲ para protegerte y, cuando un lobo se abalance sobre ti, dale para el pelo. Pronto los derrotarás y se abrirán las puertas. En la Sala de los Héroes, recoge los dos cofres de monedas de la estatua del fondo.

06 LA TIERRA ENCANTADA: LOS HORMIGUEROS

No hay rutas posibles que tomar en el mapamundi: iremos por la del norte a la Tierra Encantada a fin de embarcarnos en una misión especial de bonificación. Usa la ballesta para matar las ranas, gira a la izquierda y destruye las plantas junto al caldero de la bruja. Usa el Talismán de la Bruja junto al caldero para hacer que ésta aparezca [6.1]. Te asignará una misión especial (recoger siete trozos de ámbar) y te miniaturizará para que entres en los hormigueros. Ve pendiente abajo y luego por la derecha, rompiendo el cristal para soltar la luciérnaga [6.2]. Toma las monedas y vuelve, torciendo a derecha en la bifurcación. Hazte con el garrote del cofre y acércate al portal para que la luciérnaga lo abra por ti.

6.1

6.2



Ve ahí abajo y toma el desvío de la izquierda. Aplasta la hormiga y las larvas y toma el primer trozo de ámbar. Sigue por ahí explorando túneles para hallar todos los demás trozos de ámbar y luciérnagas. Una vez que lo tenga todo, cárgate el cristal de la sala central para visitar a la hormiga reina. Ten cuidado con las hormigas soldado con martillo. Luego, cuando la reina se encabrite, puedes dispararle con la ballesta [6.3]. Ya muerta, entra en el pasadizo donde estaba su cabeza para que te transporten de vuelta al caldero, donde la bruja te devolverá tu tamaño normal. Si has rescatado todas las luciérnagas, el líder te enviará a la Sala de los Héroes. Consigue la espada larga en la estatua más alejada de la izquierda.


6.3

07 CAMPOS DE ESPANTAPÁJAROS

Mata los espantapájaros (incluidos los que giran). Ignora lo que hayas leído en el libro; te hará falta aumentar tu cifra de enemigos muertos para conseguir luego el cáliz. Dirígete al redil y dale al lado derecho de la carreta para moverla [7.1]. Cruza el hueco que queda descubierto y baja por el camino al fuego. Ve a la izquierda a por monedas, vuelve y ve por la derecha a por el recipiente de energía. Cómprale munición a la gárgola, vuelve por el camino y cruza el hueco de la izquierda en dirección al molino de viento. Aquí viene el hombre mecánico gigante; apúntale a la cabeza y pasa corriendo entre sus piernas cuando se acerque demasiado.

A la que acabes con la cabeza, dispara al hombrecillo que maneja los controles. Cuando el mecanoide se desplome, dejará tras de sí la Runa de la Luna. Sal del redil y dirígete a la puerta de la Runa de la Luna para entrar en ella. Toma el garrote y la Runa de la Luna mientras te enfrentas a los murciélagos antes de salir. Mantén a raya las balas de heno a base de darles sin cesar para obtener monedas. Tras comprarle munición a la gárgola (no te molestes aún en encantar la espada), sube de vuelta junto al molino de viento para cruzar la puerta de la Runa de la Tierra. Evita las aspas del molino y usa la fuente curativa que hay detrás. Esquiva los espantapájaros y toma el Escudo de Plata del cofre. En el siguiente recinto hay otro hombre mecánico, así que derrótalo como al de antes y elude sus bolas de fuego. Aprópiate de la Runa del Caos para abrir la puerta. Despacha a los dos espantapájaros y lee el libro junto al granero. Ve a la izquierda por la parte de detrás del edificio y dale al cofre del cráneo para liberar al espíritu amistoso de la serpiente, quien te ayudará a luchar con los espantapájaros.

Sigue el pasadizo que hay entre el maíz letal (procura no tocarlo) para conseguir monedas y vuelve luego dejando atrás el edificio. Acaba con las grandes balas de heno y explora los pasadizos de entre los campos para conseguir algunas golosinas. Luego sube hacia el otro molino calculando bien tu carrera para pasar las aspas (fíjate que falta una). Al otro lado encontrarás un cacharro rotatorio que sirve para desmigajar protagonistas de videojuegos. Calcula bien para pasar corriendo al otro lado en el sentido de las agujas del reloj. Ve en este mismo sentido en el siguiente recinto mientras evitas las sierras; tómatelo con calma y precaución (deja las monedas para cuando vuelvas). En el camino, usa la fuente curativa y ve después por la parte externa del siguiente recinto evitando las llamas (y el centro mortal). Ve en el sentido del reloj por el próximo recinto y saltando las sierras. Luego corre en sentido contrario al de las agujas del reloj en el siguiente, evitando o saltando las sierras, hasta llegar al camino que hay en lo alto (el de la derecha es la salida). Recoge las monedas y la Pieza de la Cosechadora y emprende luego el retorno ¡a través de toda la maquinaria!

Dirígete al granero pasando el molino de viento y quita la carreta de en medio para cruzar la puerta. Empuja el fardo a la izquierda para poder saltar a la pasarela trasera y luego a la derecha a fin de conseguir las monedas y el Escudo de Cobre. Dale al interruptor para bajar la máquina de cortar maíz, luego acércate a ella y usa la Pieza de la Cosechadora. Síguela a través de la pared y usa la fuente


7.1


7.2

08 EL CAÑÓN DE LA CALABAZA

Una vez más, hay diversos destinos a elegir en el mapamundi, pero iremos al Cañón de la Calabaza (Pumpkin Gorge). Mata las calabazas saltarinas y métete en el túnel derecho junto a las ramas. Baja por él mientras cortas los tentáculos que hay arriba para hallar la Runa de la Luna. Mata los hombres calabaza y consigue el garrote del cofre. Compra algo de munición a la gárgola si hace falta. Sigue túnel arriba para volver al camino exterior. Ábrete paso entre los tentáculos y usa el martillo para aplastar las rocas. Mata más hombres calabaza y sigue el camino, más allá de nuevos tentáculos y calabacitas, hasta llegar a un claro. Abre la puerta de la Runa de la Luna, listo para rebanar a los hombres calabaza que aparecen, y entra. Toma el recipiente de energía y corre en el sentido del reloj alrededor de la rueca para que suba y poder agenciarte así la Runa del Caos. De vuelta en el exterior, elimina a los hombres calabaza que haya y llégate a base de mandobles a la rampa estrecha para alcanzar una sala con monedas. Sal y cruza la puerta de la Runa del Caos. Haz cachitos a más hombres calabaza y usa luego la fuente curativa de la izquierda. Sigue aplastando calabazas hasta la primera puerta, que se abrirá. Entra y ve saltando, mediante los salientes y las setas que suben y bajan, al camino de piedras de la derecha. Síguelo para hallar la Runa de la Tierra. Ábrete paso entre tentáculos y más hombres calabaza hasta cruzar la puerta de salida. Ve a la izquierda para abrir la puerta de la Runa de la Tierra y luego sube por el camino en espiral mientras vas despanzurrando calabazas. Toma el recipiente de energía de la parte superior y derrota al hombre calabaza para obtener la Runa de la Estrella. Recoge el Escudo de Plata del cofre y machaca el canto rodado para salir.

Ahora vuelve por medio de las setas (o el saliente de piedra) y salta esta vez al camino de ceniza de la parte superior para cruzar las puertas de la Runa de la Estrella. Al acercarte a la Runa del Tiempo, un tronco la eleva a los cielos rodeada de tentáculos. Tras cargarte a los hombres calabaza, rebana los tentáculos para ir talando el árbol gradualmente. Cuando ya no haya tentáculos, toma la Runa del Tiempo del tronco cortado y úsala para abrir las


8.1

puertas de ambos lados. Primero ve a la izquierda, aplasta las rocas y recoge el recipiente de energía y las monedas.

Sigue el camino matando a más hombres calabaza. Ve a la derecha en la bifurcación y pasa zumbando a los tentáculos para hacer luego más puré de hombres calabaza. A estas alturas ya deberías haber matado a suficientes para recoger el cáliz, así que vuelve al túnel del principio del nivel y martillea el muro de la derecha de la gárgola para hallar otro túnel que da al cáliz (y a más monedas) [8.1]. Sube el túnel para salir junto al camino y vuelve a hacer el recorrido hasta las puertas de la Runa del Tiempo, yendo hacia la izquierda en el desvío. Ve ahora por la izquierda y pasa por las setas para llegar a la salida. En la Sala de los Héroes, ve por las escaleras de la izquierda a la primera estatua para obtener la lanza.

curativa. Cruza el puente en busca del recipiente de energía, unas monedas y el cáliz (si no has matado suficientes enemigos, ve a matar unos cuantos más) [7.2]. Cómprale munición a la gárgola si fuera menester. Ahora vuelve a pasar el molino de tres aspas y el resto de mecanismos para alcanzar la salida (a la derecha de la rueca). En la Sala de los Héroes recoge los dos cofres de monedas de la estatua de más a la izquierda.

09 LA SERPIENTE DE LA CALABAZA

Da buena cuenta de los hombres calabaza y pasa a los tentáculos de izquierda en dirección al caldero. Usa el Talismán de la Bruja para saber acerca de la Bruja de la Calabaza.

Para despertar a la Serpiente de la Calabaza debes despachurrar sus nueve vainas abultadas, así que dale a la que hay junto a la casa de la derecha y luego a la que está junto al arco. Cruza y enfila el primer camino a la izquierda.

Deshazte de los hombres calabaza y ábrete paso entre los tentáculos para alcanzar la vaina. Vuelve al camino principal y golpea la siguiente vaina junto a los tentáculos. Ve a la derecha por el siguiente ramal para hallar la próxima vaina. Usa la fuente curativa y toma el Escudo de Plata del cofre antes de regresar.

Ahora corta las dos vainas de alrededor de la Serpiente de la Calabaza gigante mientras evitas sus tentáculos, pero no golpees aún los cofres del cráneo. Ve más allá, luchando con más hombres calabaza, para encontrar las dos últimas vainas y despertar así a la Serpiente.

Ahora vuelve y lucha con ella: dale a los cofres del cráneo para causar explosiones y tira tus lanzas desde una distancia prudencial. Cúrate de vuelta en la fuente y mata a suficientes hombres calabaza para poder recoger el cáliz. Regresa al caldero para obtener la Joya del Dragón de manos de la Bruja.

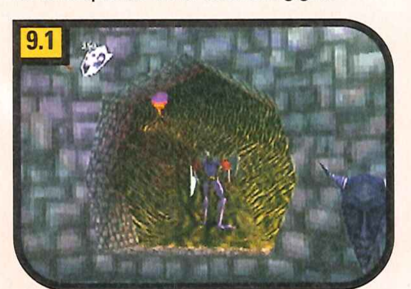
Ahora tírate por el pozo junto al arco para dejarte caer a una cueva con agua. Toma los recipientes de energía, cómprale munición a la gárgola y ve luego túnel arriba en pos del cáliz. Sigue el túnel para volver a salir al exterior y pasa la Serpiente de la Calabaza hacia la salida. En la Sala de los Héroes, sube por cualquiera de las escaleras y ve a la estatua del centauro para echarle las zarpas al arco.

10 EL PUEBLO DURMIENTE

No mates a los aldeanos aunque te ataquen, ya que reduce tu porcentaje de cáliz. Entra en la herrería de la derecha para sacar un Escudo de Plata del cofre y métete en la iglesia de la izquierda para hallar una fuente curativa. Sigue recto bajando por el camino central que da a la fuente; encima suyo está la Runa del Caos. Ve a la casa de la izquierda y


10.2

evita a la mujer mientras te haces con la Runa de la Luna. Sal y ve a la casa de enfrente para encontrar la puerta de la Runa de la Luna. Antes de cruzarla, empuja un barril hacia el interruptor para abrir el portillo de detrás de la valla. Cruza la puerta y baja por el portillo para conseguir el garrote del cofre. Sal por la derecha para encontrar la puerta de la Runa de la Tierra. Sube arriba y usa el martillo para abrir la jaula que contiene la Runa de la Tierra, luego vuelve al piso inferior y cruza la puerta. Dale al


9.1


10.1


10.3


11.2


11.3


11.4


11.5


14.3


14.4


14.5



14.6

interruptor que hay allí y ve de nuevo arriba, donde el pedestal habrá bajado y podrás obtener el Busto del Terrateniente (Landlord's Bust). Vuelve abajo, ve a la izquierda, sube al piso superior y regresa al exterior, momento en el que llegarán al pueblo los guardas demoníacos.

Date un garbeo por la ciudad matando a esos puercos. Ahora baja los escalones que hay junto al agua (cerca de la casa con la puerta de la Runa de la Luna) y acciona el interruptor para poner en marcha la fuente y mover la Runa del Caos. Hazte con ella y úsala para abrir la biblioteca. Lee los diversos libros para saber más acerca de Gallowmere y luego cruza a base de golpes la estantería del medio para obtener el Molde del Crucifijo [10.1].

Sal y vuelve a la herrería. Pon el Molde del Crucifijo en la fragua, luego coloca el Busto del Propietario, y por último ponte a dar brincos sobre el fuelle para calentarlo [10.2]. Al final aparecerá el Crucifijo de oro y podrás recogerlo. Vuelve a la iglesia y usa el Crucifijo en la parte de atrás para abrir un panel secreto.

Toma la Llave de la Caja de caudales y ve al jardín de la piscina para cruzar la puerta ahora abierta. Mata a los guardas y ve por el agujero del muro en busca de monedas y del recipiente de energía (aún no podrás recoger el cáliz que hay por ahí). Vuelve por el agujero y sube saltando por los tejados para dejarte caer por la chimenea de la casa principal [10.3]. Usa la llave de la Caja para abrir la caja azul y conseguir así el Artefacto de la Sombra. Dale al interruptor para abrir las puertas de la fortaleza; sal del jardín y dirígete a la derecha. Una vez que hayas matado a los cuatro guardas, vuelve al jardín en pos del cáliz antes de entrar en la fortaleza. En la Sala de los Héroes, visita la segunda estatua a la izquierda del piso de arriba para obtener un Escudo de Oro.

11 LOS JARDINES DEL MANICOMIO

Cruza la puerta a la derecha y lucha con los monjes y el seto en forma de cabeza de dragón (el arco llameante obra milagros). Ve por la derecha en el cruce para hablar con Jack Of The Green y oír su primer acertijo: la respuesta es "las estrellas" (stars). Vuelve al cruce y tira por la izquierda para alcanzar la primera estrella junto a la puerta de la Runa del Caos. Luego vuelve por el cruce hasta llegar a la siguiente estrella. De regreso en el cruce, tuerce a la derecha para entrar en el laberinto. Ve a la derecha, pelando de paso a algunos monjes, para hallar la siguiente estrella. Vuelve a pasar ante la entrada del laberinto (no por ella) y ve a la izquierda en la siguiente bifurcación para vértelas con un montón de monjes [11.1].

Alcanza la estrella que hay allí, toma las monedas de los fosos, sal y baja por los escaleras; esquiva las bolas de fuego al alcanzar la última estrella. Vuelve con Jack para oír su siguiente adivinanza. Métete otra vez en el laberinto y ve a la izquierda y luego otra vez a la izquierda sobre las escaleras. Toma el Escudo de Plata del cofre y sigue el camino para hallar cinco máscaras tristes que debes cambiar a su lado alegre [11.2].

No resulta fácil, ya que darle a una suele afectar a otra; ponlas todas a un toque de ser felices y dales luego rápidamente en este orden: superior derecha, inferior izquierda, superior izquierda, inferior derecha y superior. Así el payaso se reirá. Vuelve con Jack para oír un nuevo acertijo. Regresa luego al laberinto, ve a la izquierda y cruza el hueco de la derecha que hay ante los escalones. Pasa a los monjes y el seto-pulpo (recomendamos el arco llameante). Toma la Runa del Caos y vuelve al cerrojo de la mano (cerca del inicio) para usarla.

Pasa el cruce y entra por las puertas ahora abiertas. Sigue el camino, ventilándote a monjes y recogiendo monedas del foso, hasta llegar al elefante. Vuelve ahora a la mano y toma las monedas. Evitando a los gatos grises, haz que el ratón blanco siga al elefante para asustarlo [11.3].

Vuelve a donde Jack para oír el último acertijo, luego regresa con el elefante y cruza la pared derribada de detrás de él. Dale al cofre del cráneo para matar a los monjes y pilla más monedas en el foso. En la desviación, ve por la izquierda a la fuente curativa y vuelve. Gira a la izquierda para tirarte por el agujero y sal de la sala. Empuja ahora los tres bloques junto a las vidrieras [11.4]. Vuelve dentro y ponte en la luz para que te suban de vuelta al laberinto. Vuelve con Jack y luego con el elefante para obtener el cáliz. Entra en el laberinto que hay allí y tuerce a la derecha en el desvío, matando al hombre-arbusto. Toca las piezas de ajedrez para moverlas a sus cuadros de color [11.5]. En el medio se abre el agujero de salida; tírate por él. En la Sala de los Héroes, consigue el arco llameante del centauro.

12 EN EL MANICOMIO

Acaba con todos los zombis para abrir el portillo y tírate por él. Cárgate aún más zombis (usa la espada larga y el movimiento de potencia) mientras esquivas las bombas, para abrir la puerta de salida dorada. Liquida a los zombis y luego a los más grandes y resistentes [12.1]. Recoge las monedas y el Escudo de Plata antes de tirarte por el portillo abierto. Suprime a los de la camisa de fuerza y toma los recipientes.

Luego usa a la gárgola para comprar munición y encantar tu espada. Sal por las puertas doradas. Salta sobre el flujo de lava de la derecha y dale al cofre del cráneo, pero vuelve a saltar sobre la lava para que no te tiren dentro. Sal por la puerta dorada de la derecha y recoge el cáliz, la Runa de la Tierra y las monedas. Libera al alcalde de su jaula y hazte con la segunda Joya del Dragón. Usa la fuente curativa antes de salir.


12.1

En la Sala de los Héroes, sube por las escaleras de la derecha para obtener el Hacha de la segunda estatua.

14 LAS CHARCAS DE LOS ANTIGUOS MUERTOS

Cruza el puente y ve por la parte trasera de la torre pequeña para obtener el recipiente de energía. Tira a la izquierda en el desvío y salta para hablar con el barquero. Pasa de nuevo por el desvío y sigue por el camino. No puedes matar a los caballeros gordos, pero sí tirarlos al agua. Cómprale munición a la gárgola y salta al puente de piedra de la derecha. Ábrete paso luchando con los caballeros, los tentáculos y el esqueleto hasta llegar a la fuente curativa del otro lado. Luego salta a la izquierda para conseguir el primer Casco. Vuelve de un salto a la fuente y tira por la izquierda.

Dale al cofre del cráneo para liberar al Espíritu de la Serpiente (¿te acuerdas de él?), quien te ayudará a combatir a los caballeros. Ve por el primer puente pequeño y luego a la izquierda. Salta con cuidado hasta las monedas y el Casco. Ve a por la Runa del Caos y sigue recto hacia el árbol para conseguir otro Casco y el recipiente de energía. Salta el pequeño hueco dispuesto a derribar a más caballeros (fíjate en el cáliz que hay cerca). Sigue por la izquierda para hallar otro Casco junto a la bandera naranja [14.3]. Salta a la tierra de más a la izquierda y pasa de nuevo el puente de piedra (usa la fuente de curación cercana si hace falta). En el desvío, tira a la derecha pasando por el puente pequeño a fin de conseguir el recipiente de energía. Regresa por el puente y ve recto por el desvío. Toma el Escudo de Plata del cofre de la izquierda y luego el Casco de la derecha.

Zurra a los esqueletos que llegan y salta, aprovechando la pequeña roca que hay junto al Casco, al suelo que hay cerca (los puentes del desvío habrán sido destruidos). Más vale no tocar los cofres

13 LA TIERRA ENCANTADA: DEMONIOS DE LA SOMBRA


13.1

Toca ir a la Tierra Encantada. Sigue el camino de la izquierda, pasando el caldero, y tuerce a la derecha en el cruce de la piscina. Usa la fuente curativa del final, toma las monedas dobles secretas de detrás del árbol y entra en el ascensor. Sube con él y luego con el siguiente ascensor. Mata las ranas y salta a la plataforma del tronco para alcanzar el nido. Usa tu escudo para evitar las patas del pájaro (mantén pulsado ▲) y haz girar los tres huevos para romperlos y obtener diversas golosinas, como la Runa de la Tierra. Vuelve a bajar con los ascensores y usa la fuente curativa. Regresa al cruce de la piscina y ve a la izquierda; ve también a la izquierda en la siguiente bifurcación para abrir las puertas de la Runa de la Tierra. Salta sobre las piedras del agua, usa el Artefacto de la Sombra para abrir el portillo y entra. Pisa los interruptores del suelo en este orden: Fuego, Tierra, Agua, Viento. Liberarás a los demonios de las sombras, pero al menos podrás hacerte con el Talismán de la Sombra [13.1]. Sal mediante teletransporte, lucha con los primeros demonios y cruza las puertas para pulirte algunos más (y unas plantas). Ve al principio por la izquierda para visitar a la gárgola, que ya habrá abierto, y cómprale munición. Baja a la piscina y coloca el Talismán de la Sombra en su fosa. Sube las escaleras para obtener la Runa de la Estrella y luchar con los dos demonios voladores: usa la lanza o el arco para matarlos, pero ten cuidado con el ladeo de la plataforma y las piedras que caen. Una vez derrotados, usa la fuente curativa de arriba del todo y recoge las monedas. Pasa por el puente, toma los recipientes de energía y tírate por el agujero. Cárgate a más demonios hasta que tu porcentaje llegue al 100% y salta de vuelta sobre el agua para ir a la prisión y conseguir el cáliz. Teletranspórtate fuera y abre la puerta de la Runa de la Estrella para salir. En la Sala de los Héroes, sube por escaleras de la derecha para obtener las monedas de la segunda estatua.

del cráneo explosivos, ya que es más que probable que te tiren al agua [14.4]. Tumba a los caballeros, toma el Casco y cruza las puertas de la Runa del Caos. Salta a por las monedas, los recipientes y la botella de vida que hay al lado (en lo más alto, cuando cambia la perspectiva), si te atreves. Consigue el Casco de la derecha listo para luchar con los esqueletos que vienen. Luego sal corriendo, baja pitando por la colina y salta a cualquier lado para evitar a los carros que te persiguen [14.5]. Toma los frascos de energía y sube la rampa a por el último Casco. Ahora líbrate primero de los esqueletos y empuja a los caballeros por el precipicio. Sube de nuevo a cruzar las puertas que se abren y pelea con los esqueletos y los diablos voladores. Púlete unos cuantos más de estos últimos y podrás ir a recoger el cáliz. Cuando lo tengas, vuelve con el barquero y dale los Cascos para emprender un viaje en barca [14.6]. En la Sala de los Héroes, recoge la Espada Mágica de la primera estatua que hay en las escaleras de la derecha.

16 LAS CUEVAS DE CRISTAL

Cruza el puente y abate a los demonios voladores. Ve a la derecha en el desvío (fíjate en el cáliz a la izquierda) y habla con la gárgola. Rompe los cristales para recoger las monedas y soltar al diablillo. Mátalo y ve a la derecha en el desvío (la izquierda lleva al cerrojo de la Runa de la Estrella).

Cárgate el cristal claro del cruce para liberar y matar a otro diablillo. Ve a la sala de la izquierda que tiene los rayos giratorios: evítalos para recoger las


16.1

monedas y la Runa de la Tierra. Vuelve al cruce y métete en la siguiente sala a la derecha. Mata al diablillo que escapa del cristal y dale al cofre del cráneo para matar algunos más en sus cristales. Toma el Escudo de Plata y la moneda del saliente izquierdo y ataca a los tres rinotauros liberados, haciéndolos pedazos sin tardar antes de que se desquiten con sus martillos. Sigue por el siguiente pasadizo. Mata al diablillo y usa la fuente curativa de la derecha antes de subir por el camino en zigzag, y sacude a más rinotauros. Destroza al diablillo cristalizado de arriba, cómprale suministros a la gárgola y cruza la puerta de la Runa de la Tierra. Mata otro rinotauro y recoge las monedas. Cruza la cascada para hallar el saliente de las monedas y el frasco [16.1]. Salta sobre el vacío para recoger aún más y la Runa de la Estrella. Puedes insertar las dos Joyas del Dragón para despertar al dragón.

Se pondrá a meter la cabeza por los diversos agujeros para intentar carbonizarte con su aliento ardiente; si prendes fuego, sal enseguida a la cascada por la izquierda. Ninguna de tus armas lo daña directamente, pero si usas el martillo

15 EL LAGO

Espera a que el balsero te deje en tierra. Sube las escaleras y ve por la pasarela disparando a los peces voladores. Observa que en el cruce puedes disparar al interruptor de madera para hacer girar el desvío. Por ahora, ve al terreno de la izquierda. Si te ve cualquier ojo vendrán hombres rana: te conviene cargártelos a todos para incrementar tu porcentaje de muertes si quieres el cáliz. No te pares para evitar sus lapos verdes y ve cascándolos uno a uno. Ve por la pasarela de la derecha a recoger la Runa de la Tierra y luego vuelve a meterte en cualquier entrada de enfrente. Toma el recipiente de energía del fondo de la sala del agua y cruza la siguiente entrada. Corre entre el ojo y el surtidor de agua para recoger la Runa del Caos que hay al fondo a la izquierda, en la barca. Deja que te avisten y lucha con los hombres rana (fíjate que la salida de la Runa de la Estrella está cerrada).

Vuelve por la entrada desandando el camino hasta el cruce. Ve recto y sigue la pasarela sinuosa mientras disparas a más peces y hombres rana (esta vez mantén pulsado ▲ para protegerte y arroja tu hacha sin cesar). Al llegar al remolino, tira a la izquierda para hallar una fuente curativa. Sigue y toma el segundo camino de la izquierda para encontrar el dispositivo de la Runa de la Tierra. Actívalo y vuelve a la pasarela del remolino, tira a la izquierda y baja por el siguiente camino que da a la Runa del Tiempo. Al final del próximo camino está el dispositivo de la Runa del Caos, que hay que activar. Deja atrás más hombres rana y vuelve a la fuente curativa. Baja por el siguiente camino para activar el artilugio de la Runa del Tiempo. Ya puedes saltar al remolino congelado. Toma el Escudo de Plata del cofre y sigue el túnel, recogiendo recipientes y monedas. Al final llegarás a la sala del cáliz, pero aún no podrás hacerte con él. Sal por la entrada y ve a la derecha pasando el ojo y el surtidor para recoger las monedas. Cárgate a más hombres rana y dirígete al puente, dejando atrás los peces y el surtidor. Compra suministros a la gárgola si te hacen falta. Cruza la entrada del edificio (donde te verá otro ojo) y pasa por el arco de la izquierda para conseguir la Runa de la Estrella que hay en medio de los surtidores.

De vuelta en el exterior, líate a golpes con los hombres rana. Hay monedas en las ruinas de delante, pero procura no caer al agua. Ve adelante, tirando por la izquierda de la valla y eludiendo el surtidor. Cruza la entrada por la derecha para hallar un interruptor. Púlsalo para elevar la puerta de la senda que conduce de nuevo al cruce; ve por ahí para matar a más hombres rana y vuelve a por el cáliz (si no puedes cogerlo todavía, busca más hombres rana). Regresa al cruce, ve por la derecha y luego otra vez por la sala del agua para llegar a la salida de la Runa de la Estrella [15.1]. En la Sala de los Héroes, recoge el Arco Mágico que hay en el centauro del piso de arriba.


15.1

18 LAS RUINAS HECHIZADAS

Mmm, el paso está bloqueado, pero no parece haber ningún interruptor por ahí. ¡Ah!, guía a algunas de las gallinas hasta el lejano montón de grano: cuando se lo coman todo, subirá el interruptor del suelo que había debajo y bajará el puente levadizo [18.1]. Entra en el castillo y sube saltando las escaleras que hay a la izquierda de la pasarela. Corre y salta a la izquierda para conseguir la Runa del Caos y vuelve a la derecha. Mata al demonio volador que se acerca, y luego corre y salta a la derecha para llegar al patio. Equípate con el Arco Mágico y corre a la izquierda disparando a todos los demonios antes de que puedan accionar el interruptor del suelo y bajen los cautivos al fuego. Equípate ahora con el martillo y golpea repetidas veces los tres fuegos para extinguirlos [18.2]. Luego puedes pisar el interruptor del suelo para soltar sin peligro a los cautivos.

Vuelve por la derecha para cruzar la puerta que se ha abierto allí. Corre hacia la izquierda pasando los cañones para cargarte más demonios. Cómprale suministros a la gárgola, a la izquierda, y luego sube los escalones que llevan a la pasarela. Recoge los recipientes y sigue por la pasarela hacia la izquierda mientras derribas un nuevo demonio volador. Baja al patio por las escaleras para enfrentarte a los caballeros. Salta al saliente por encima de las cajas de la izquierda a la caza de dos nuevos recipientes de energía.
A continuación pasa al otro lado del patio par hallar la puerta de la Runa del Caos.

Antes de entrar, toma el Escudo de Plata del rincón del fondo. Tras cruzar la puerta, mata al demonio y ponte la Armadura del Dragón para pasar por las llamas como Pedro por su casa. Pasa por la entrada para encontrar la sala del trono. Anda hacia el trono para caer por la trampilla e ir a parar a un saliente. Mata a los demonios voladores mientras avanzas. Cruza la entrada de la izquierda, apiola al demonio y haz tuya la Corona. Sal y cruza la entrada de la derecha. Mata a los demonios y usa la fuente curativa. Sal por la izquierda y regresa a la sala del trono. Usa la Corona junto al trono para invocar al Rey Peregrino, quien te transportará a la palanca de la compuerta. Toma la Runa de la Tierra que hay abajo y dale al interruptor. Ahora tienes un límite de tiempo. Primero, ponte la Armadura del Dragón y usa tu aliento flamígero para empujar enseguida los dos golems de piedra por el saliente más lejano. Corre a la puerta abierta a la derecha y esquila a todos los malos mientras vuelves al patio principal pasando por los cañones. Entra en el acceso del fondo para hallar el cerrojo de la Runa de la Tierra. Una vez activado, sal, cruza la puerta de la izquierda y sube por el camino en zigzag para recoger el cáliz a mano izquierda. Ve otra vez abajo del todo, pasa los libros y dale al interruptor para dejar caer un canto rodado en la catapulta. Luego pisa la catapulta para que te arrojen fuera del nivel. En la Sala de los Héroes, ve a por los recipientes de energía que hay en la primera estatua subiendo las escaleras de la izquierda.


18.2


17.2

en el suelo harás que le caigan rocas sobre la cabeza.

Observa que cada saliente que golpeas hace que las rocas caigan en un lugar distinto. Cuando se rinda te dará la Armadura del Dragón. Desde la cascada, métete en la cueva grande de la derecha para ocuparte de más diablillos y rinotauros. Avanza con tiento por la charca, saltando huecos (y los bloques que caen) para recoger las monedas. Sal por el fondo para encontrar más rinotauros y diablejos cristalizados. Acaba con ellos antes de dejarte caer por el túnel del fondo para volver al desvío anterior.

Ahora ve por la izquierda hacia el cerrojo de la Runa de la Estrella a levantar la plataforma. Acércate y mata a más enemigos, pero no uses aún la salida de lodo: antes vuelve a por el cáliz. En la Sala de los Héroes, cruza las puertas abiertas del rellano para agenciarte el Rayo.

17 EL GUANTELETE DE LA HORCA

Mata a los dos primeros lanceros y lee el libro. Luego mata algunos lanceros más y usa la fuente curativa de la izquierda. Ve pasadizo abajo dando buena cuenta de más lanceros, zombis y ahorcados. Ignora la salida de lodo de la izquierda y avanza por la arcada para cargarte otro par de zombis. Ahora ponte la Armadura del Dragón que te dio el ídem para pasar tan tranquilo el portal ardiente [17.1] y quema a los ahorcados del otro lado. Mata a los zombis de la sala y pisa todos los interruptores del suelo par abrir las puertas en algún otro lugar mientras huyes del espíritu malvado de la serpiente (no puedes matarlo). Regresa por el portal en llamas (con la Armadura del Dragón puesta) y sigue corriendo pasadizo abajo, lejos de la serpiente, hasta que desaparezca. Trocea ahora a los zombis y lanceros restantes y toma todas las golosinas de detrás de las puertas abiertas, incluida la Runa de la Estrella.

Tras una de las puertas (frente al dragón muerto) hay un interruptor en el suelo: písalo para abrir la puerta del cáliz [17.2]. Cruza ahora la puerta de la Runa de la Estrella y elimina a los malos del otro lado [17.3]. Antes de usar la salida de lodo, vuelve a por el cáliz. En la Sala de los Héroes, recoge la botella de vida del centauro.

20 EL HALL DE LA ENTRADA

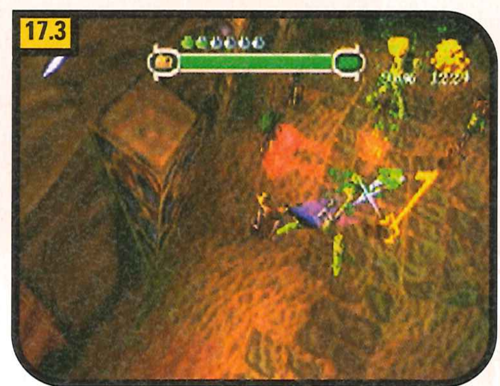
Puede que los diablillos se escuden en la magia, pero eso no les protege de tu Espada Mágica, así que ¡a hacer tranchetes se ha dicho! Registra l a máquina de los planetas en busca de diablillos y ve luego túnel abajo matando a más bichejos de estos. Tira a la izquierda en el desvío. Baja poco a poco por las escaleras destrozando a más diablillos y usa la fuente curativa [20.1]. Baja por la escalera de caracol y compra suministros de la gárgola antes de cruzar la entrada.

Mata los diablejos de la sala del Dragón (fíjate en la salida de lodo) y sube de nuevo por ambas escaleras al desvío. Ve recto y baja las escaleras mientras te cargas a más diablillos. Sigue bajando por el siguiente tramo de escaleras y prepara el Arco Llameante para disparar a los diablillos ladrones (sin antorchas) en la parte de abajo antes de que te afanen las armas [20.2]. Entonces podrás hacerte con el cáliz. Sube de vuelta por las escaleras hasta llegar a la sala del dragón y usa la salida de lodo [20.3]. En la Sala de los Héroes, recoge la botella de vida de la primera estatua de arriba en las escaleras de la derecha.


21.1


20.2


17.1

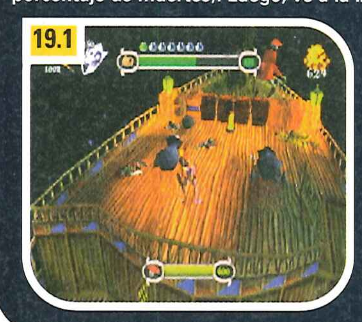

17.3


20.3

19 EL BARCO FANTASMA

Ve a la cubierta por la derecha para luchar con los esqueletos; ve siempre primero a por los oficiales de chaqueta azul: una vez muertos, sus secuaces explotarán. Observa que los más grandes de color rojo y negro son diferentes y no te reportan porcentaje de muerte alguno.

Sube al mástil por las rampas para conseguir la Runa de la Luna. Luego vuelve al inicio a abrir su puerta correspondiente. Ya dentro, despacha al oficial y a los hombres para obtener la Runa de la Estrella. Cómprale suministros a la gárgola y sal. Ve a la derecha de la cubierta e intenta atravesar las trampillas abiertas; si caes por ellas, sólo has de matar a los esqueletos, esquivar los barriles y salir por la derecha. Pasa corriendo los barriles hacia la fuente curativa. Salta a la izquierda para cruzar la puerta de la Runa de la Estrella. Tírate junto al mástil para luchar con los esqueletos de debajo. Baja por la rampa derecha y pasa corriendo los cañones para hacerte con la Runa del Caos. Vuelve a la izquierda y abre las puertas de la Runa del Caos a mano derecha de la cubierta. Ahora debes ir saltando por las redes elásticas que forman las cuerdas de los mástiles, pero antes tírate por un agujero para acabar con el oficial y los hombres de debajo (de cara al porcentaje de muertes). Luego, ve a la izquierda pasando los cañones para volver a salir a cubierta. De nuevo en las redes elásticas, mantén pulsado ● al caer para saltar más alto. Desde la derecha de las redes, ve a la parte más baja de la pantalla y calcula una serie de saltos sobre las plataformas de bisagra. Caer supone una muerte instantánea, así que fíjate en la pauta de las plataformas antes de intentarlo. Usa la fuente curativa y salta luego sobre un aspa larga de la rueda giratoria. No te molestes aún en saltar por la izquierda a la jaula; salta a los peldaños de la derecha. En la cima, pégate con más tipos de color rojo y negro y sigue escaleras arriba para matar a un oficial y sus hombres. Vuelve por la izquierda a las aspas giratorias y salta a la jaula pequeña por la izquierda para subir en ella. Ya en lo más alto, salta a la derecha para pelar con otro oficial y sus hombres. Agarra el recipiente y salta de nuevo a la jaula, que se precipitará. Salta recto hacia arriba para volverla a subir y, cuando llegues arriba del todo, brinca a la izquierda para conseguir el cáliz. Salta otra vez a la jaula y luego a un aspa rotatoria para llegar luego de nuevo a las escalera de la derecha, donde te las verás con más tíos rojinegros. Tras subir las escaleras, entra en el acceso de la derecha para encontrarte al capitán en lo más alto. Abre el cofre para conseguir el garrote y préndelo con el fuego. Úsalo para disparar los dos cañones contra el capitán [19.1] y utiliza luego otra arma para rebanar a los esqueletos despertados. Ve repitiendo este proceso para tirar al capitán por la borda. Luego sal mediante el rastro de lodo. En la Sala de los Héroes, recoge los cofres de monedas de la segunda estatua que hay en la parte superior de las escaleras de la izquierda.


19.1

21 EL DISPOSITIVO DEL TIEMPO

Dale al interruptor y cárgate enseguida al primer guarda armado con pistola. Ve por la izquierda y mata al ojo, pero ignora a los relojes voladores. Pasa saltando la llave inglesa, mata a guardas y al ojo y baja por la rampa estrecha de la izquierda. Salta a la esfera de reloj verde; evita las manecillas y salta a la siguiente plataforma. Cruza el puente, pasa el péndulo y llega a otra cara de reloj. Esquiva las manecillas y ve al próximo. Más allá del siguiente puente corto hay un cofre con un Escudo de Plata.

Recoge la Runa del Tiempo y mata al guarda antes de cruzar. Vuelve a la entrada y ve al otro lado para matar a los guardas y al ojo. Quédate con la hora que indica el reloj que baja al acercarte a la puerta de la mariposa: es el que tienes que reproducir en la esfera del reloj grande. Usa los cojinetes elásticos para saltar encima suyo (mantén pulsado ● al caer para botar más alto). Usa los botones de plata y oro para ajustar la hora adecuada [21.1]. Déjate caer y cruza la puerta abierta; evita el campo de fuerza y ve a la derecha para hallar una fuente curativa que te irá de perlas. Usa otra vez un cojinete elástico para saltar de nuevo a la esfera del reloj. Pasa el puente poco firme y cruza la puerta de la Runa del Tiempo. Deja atrás corriendo el péndulo y fíjate en la hora que se muestra al acercarte a la puerta de la mariposa.

Aguarda a que pase la hoja baja y corre al fondo en el sentido de las agujas del reloj para subir en la plataforma. Ve a la derecha por la pasarela circular, saltando las hojas para enfilar el camino a la izquierda. Pasa zumbando los péndulos y escudos rodantes para agarrar la Runa del Caos. Despachurra los ojos de allí y vuelve a la pasarela circular. Regresa a la plataforma ascendente, ve recto por ella y sube al siguiente camino de la derecha. Mata al ojo y salta al conducto para volver a salir en lo más alto. Mata al ojo y al guarda. Ahora dale al interruptor (la cara del viejo) par empezar un breve límite de tiempo: dale rápido a una de las junturas del campo eléctrico para desactivarlo [21.2]. Ve por la plataforma de la flecha a las monedas, luego vuelve y baja las escaleras para recoger la Runa de la Tierra. Vuelve por el conducto a la pasarela circular. Gira a mano izquierda hacia la plataforma ascendente y enfila el camino de la izquierda para llegar a la puerta de la Runa del Caos. Mata a los guardas y entra.

Abre la puerta de la Runa del Caos y empuja la flecha para hacer girar el tren hacia ella [21.3]. Con el tren en marcha, salta al vagón que lleva detrás para dar un paseíto. Bájate al final, mata a los guardas y recoge las monedas. Salta hacia arriba por medio del cojinete elástico y suprime a los tres guardas. Salta hasta allí, consigue la Runa de la Luna y cómprale suministros a la gárgola. Salta de nuevo al tren y baja en la sala de la placa giratoria. Dispónte a enviar más guardas al otro barrio y abre la puerta de la Runa de la Luna. Haz girar el tren hacia ella, como antes, y salta detrás para hacer otro viaje. Libera a los guardas del otro lado de sus penas y usa la fuente curativa. Luego ve por cualquier lado de la vía matando más guardas para activar ambos interruptores y abrir la salida de lodo. Usa el tren para volver a la sala de la placa giratoria. Baja de un salto y regresa al reloj. Ajusta el tiempo para abrir de nuevo la puerta de la mariposa con el fin de poder obtener la botella de vida (que antes estaba dentro del campo de fuerza). Luego vuelve para tomar el tren y cruzar la salida de lodo.

22 EL ESCONDRIJO DE ZAROK

Cómprale suministros a la gárgola de la izquierda: ahora te conviene más gastar el dinero. Entra y recoge el Rayo del Bien y el Escudo de Plata de los cofres que hay a cada lado de la entrada. Usa ambas fuentes curativas para llenar tantas botellas de vida como puedas y ve luego al círculo gris del medio para situar el cáliz.

Después de que Zarok haga algunas burlas, sus soldados no-muertos lucharán con los tuyos. No puedes acertar a los enemigos con tus armas, así que selecciona el Rayo del Bien y úsalo para ir rellenando la energía de tus soldados (lo cual consume la tuya) para pasarlos del rojo a un saludable verde. Si vencen a cualquiera de tus hombres, vigila que los demás no se vean superados en número. Al final, tus fuerzas deberían ganar la batalla. Es importante intentar salvar tantos hombres como puedas, ya que los supervivientes se convierten en recipientes de energía.

Recoge las golosinas y reposta en las fuentes curativas para ayudarte a combatir al campeón. Usa el Arco Mágico (y luego otros proyectiles) contra él. Corre a los lados para eludir sus embestidas y misiles mágicos. Manténte bien lejos cuando vaya al medio a hacer eso del campo de fuerza (de todas formas, en ese momento tampoco le puedes dar). Cuando el campeón se queda en nada, Zarok se transforma en un lagarto gigante. Corre para salvar tu vida y llega otra vez a las fuentes curativas. Evita su aliento verde y sus cargas a base de correr en círculos.

Observa que sólo puedes acertarle cuando se encabrita: ponte detrás para asestarle con la Espada Mágica, pero prepárate para poner pies en polvorosa [22.1]. Estáte alerta cuando forme un campo de fuerza en torno a sí mismo: escapa corriendo del rayo. Cuando Zarok sea al fin derrotado, ya puedes repantingarte en el sillón para ver cómodamente la secuencia de vídeo final antes de volver a tu tumba. ¡Felices sueños!


21.3


20.1


21.3


22.1

LIBRO DE RUTA

Editor: Acclaim
Distribuidor: New Software Center
Precio: 8.990 pesetas

WWF WARZONE (1ª PARTE)

Los luchadores más sudados, peludos y grasientos del mundo te esperan en tu PlayStation para convertir tu cuello en un nudo corredizo. No te dejes amilanar: aquí tienes más de 200 llaves, golpes y movimientos especiales para hacer picadillo a cualquier tiparraco con leotardos que se te cruce por delante. Y el mes que viene, el resto.

TRUCOS Y SECRETOS

VER VÍDEOS
En la pantalla de título pulsa ⇧ + △, ⇨ + ○, ⇩ + ×, ⇦ + □, ⇦ + □, ⇦ + □, ⇦ + □, R1 + L1, R2 + L2, R2 + L2. Luego aprieta ⇧ o ⇩ para seleccionar una secuencia de vídeo, y a continuación × para reproducirla.

VER LOS TRUCOS ACTIVADOS
Mientras estás en el ascensor pulsa R1 + L1 para listar las características ocultas y los secretos que están activados (véase más abajo).

JUGAR CON CASTUS Y DUDE
Gana el título WWF en modo Challenge con Mankind en nivel de dificultad medio o difícil. Cactus Jack y Dude Love serán seleccionables en la pantalla correspondiente.

JUGAR CON EL ENTRENADOR
Entra en modo Training. Selecciona Custom y luego Trainer en la pantalla de selección de personaje.

JUGAR CON SUE
Gana el título WWF en modo Challenge con Bret Hart u Owen Hart con nivel de dificultad medio o difícil. La chica del ring, Sue, estará a tu disposición como luchadora "custom"; lástima que no haya barro en el escenario.

ROPAS NUEVAS
Gana el título WWF en modo Challenge con Kane en el nivel de dificultad medio o en el difícil. Conseguirás nuevas camisas, chaquetas, máscaras, pantalones y ropas para jugar a vestiditos en modo Creation.

EXTRA GOLDUST
Gana el título WWF en modo Challenge con Goldust en el nivel de dificultad medio o en el difícil. Luego mantén pulsado L2, R1 o R2 al escoger Goldust en la pantalla de selección de personajes. Recibirás más modelitos de ropa, como Marilyndust y Dustydust.

EXTRA COLD
Gana el título WWF en modo Challenge con Stone Cold en el nivel de dificultad medio o en el difícil. Luego señala Stone Cold en la pantalla de selección de personaje y pulsa L2, R1 o R2. Recibirás modelitos nuevos con pantalones vaqueros, camisetas y un chaleco negro.

CASCABEL
Gana el título WWF en modo Challenge con un jugador creado por ti en el nivel de dificultad medio o en el difícil. Conseguirás una versión musculitos de Steve Austin como personaje "custom".

CHICAS
Gana el título WWF en modo Challenge con Triple H o Shawn Michaels en el nivel de dificultad medio o en el difícil. Luego podrás seleccionar cuerpos femeninos en el modo de personaje "custom".

SIN INDICADORES
Gana el título WWF en modo Challenge con Undertaker en el nivel de dificultad medio o en el difícil.

MODO CABEZÓN
Gana el título WWF en modo Challenge con British Bulldog en el nivel de dificultad medio o en el difícil.

MODO SIN DEFENSA
Gana el título WWF en modo Challenge con Ken Shamrock o Farooq en el nivel de dificultad medio o en el difícil. Los bloqueos estarán desactivados al jugar en este modo.

MODO FABADA
Gana el título WWF en modo Challenge con Mosh o Thrasher en el nivel de dificultad medio o en el difícil. Los personajes podrán soltar eructos y tirarse pedos.

MODO EGO
Gana el título WWF en modo Challenge con Ahmed Johnson en el nivel de dificultad medio o en el difícil. Cuanto más se ría el público, más crecerá la cabeza de tu luchador, y si te abuchean disminuirá de tamaño.

LUCHADOR ALEATORIO
Mantén pulsado ⇧ y aprieta Bloquear en la pantalla de selección de personaje.

ROPAS ALTERNATIVAS
Mantén pulsado L2 y selecciona un luchador en la pantalla de personajes.

LLAMAR A OTRO LUCHADOR
Durante un encuentro, introduce uno de los códigos siguientes para llamar al luchador correspondiente. Nota: el modo de juego cambiará automáticamente a handicap, por lo que el combate acabará en descalificación.

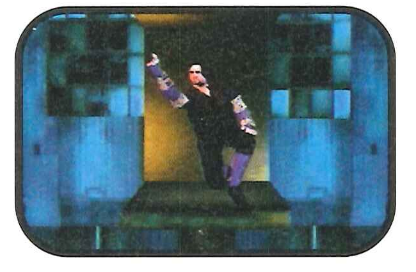
PERSONAJE	CÓDIGO
Ahmed Johnson	L1 + L2 + R1 + R2 + ⇧ + ×
Bret Hart	L1 + L2 + R1 + R2 + ⇦ + ○
Faarooq	L1 + L2 + R1 + R2 + ⇧ + △
Goldust	L1 + L2 + R1 + R2 + ⇨ + △
Kane	L1 + L2 + R1 + R2 + ⇩ + △
Ken Shamrock	L1 + L2 + R1 + R2 + ⇩ + □
Mankind	L1 + L2 + R1 + R2 + ⇧ + ○
Mosh	L1 + L2 + R1 + R2 + ⇩ + ×
Owen Hart	L1 + L2 + R1 + R2 + ⇦ + ×
Shawn Michaels	L1 + L2 + R1 + R2 + ⇦ + △
Steve Austin	L1 + L2 + R1 + R2 + ⇧ + □
The British Bulldog	L1 + L2 + R1 + R2 + ⇦ + □
The Rock	L1 + L2 + R1 + R2 + ⇨ + □
The Undertaker	L1 + L2 + R1 + R2 + ⇨ + ×
Trasher	L1 + L2 + R1 + R2 + ⇩ + ○
Triple H	L1 + L2 + R1 + R2 + ⇨ + ○

LUCHAR EN EL RING DE WRESTLEMANIA
Gana ambos títulos en modo Challenge y defiende el título WWF ante todos los demás púgiles. El combate por el título se celebrará en el ring de Wrestlemania.

INSULTOS
Con las siguientes combinaciones de botones, podrás insultar y provocar a tu contrincante durante un combate:
△ + × Provocación 1
○ + □ Provocación 2













'HEARTBREAK KID' SHAWN MICHAELS



Origen: San Antonio, Tejas
Altura: 1,85 m
Peso: 102 kg
Personalidad: tramposo

Atributos
Fuerza · Dureza · Velocidad · Recuperación · Carisma



AMBOS DE PIE

⇨, ⇩, ⇧, ■+× o ⇦, ⇩, ⇧, ■+×	Música dulce en la barbilla (final)
⇨, ⇦, ⇧, ■ o ⇦, ⇨, ⇧, ■	Huracán
⇨, ⇦, ▲ o ⇦, ⇨, ▲	Súplex barriga contra barriga (arriba)
⇨, ⇨, × o ⇦, ⇦, ×	Látigo (proyección contra las cuerdas)
⇧, ⇧, ▲	Tirón del brazo
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	Retorcer brazo
⇨, ⇩, ▲ o ⇦, ⇩, ▲	Costalazo
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	Crucifijo
⇨, ⇩, ■ o ⇦, ⇩, ■	DDT
⇧, ⇧, ■	Tijereta "cabeza voladora"
⇩, ⇩, ■	Tirar del dedo del pie
⇨, ⇩, ● o ⇦, ⇩, ●	Presa en la cabeza
⇩, ⇩, ▲	Brazo japonés
⇨, ⇧, ● o ⇦, ⇧, ●	Súplex barriga contra barriga (lado)
⇨, ⇧, ■ o ⇦, ⇧, ■	DDT a un solo brazo
⇩, ⇩, ●	Paquetito
⇧, ▲ o ⇩, ▲	Puñetazo "discus"
⇨, ▲ o ⇦, ▲	Antebrazo a fondo
⇧, ■	Caída y patada
▲	Puñetazo
■	Patada rápida
●	Patada

DE PIE SOBRE EL RIVAL

⇩, ▲	Catarata de pie
⇩, ■	Caída y rodillazo
▲	Caída y codazo
■	Pisotón
●	Pinchazo

DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL EN EL SUELO

⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	Retorcer brazo
⇨, ⇦, ▲ o ⇦, ⇨, ▲	Presa inversa en la barbilla
⇩, ⇧, ▲ o ⇧, ⇩, ▲	Presa en la pierna
⇩, ■	Caída y rodillazo
▲	Caída y codazo
■	Pisotón
●	Levantar tirando de la cabeza

DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL EN EL SUELO

⇨, ⇧, ⇨, ■ o ⇦, ⇧, ⇦, ■	Presa en la pierna "nº 4"
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	Rodillazo en la pierna
⇨, ⇦, ■ o ⇦, ⇨, ■	Retorcer pies
⇩, ⇧, ■ o ⇧, ⇩, ■	Codazo en la ingle
⇩, ■	Caída y rodillazo
▲	Caída y codazo
■	Pisotón

TORNIQUETE ARRIBA, RIVAL EN EL SUELO

Mant. × (mirando a otro lado)	Catarata
⇧, ⇧, ■+●	Pase de prensa
■+×	Caída y puño
▲+●	Splash
▲	Caída y codazo

TORNIQUETE ARRIBA, RIVAL DE PIE

⇨, ⇧, ■+● o ⇦, ⇧, ■+●	Huracán
Mant. × (mirando a otro lado)	Catarata
■+×	Sacudida "atardecer"
▲+●	Codazo biónico
▲	Caída y patada

EN FORCEJEO

⇨, ⇦, ■ o ⇦, ⇨, ■	Súplex de llave inferior doble
⇩, ⇧, ▲ o ⇧, ⇩, ▲	A por el cerebro
⇨, ⇩, ● o ⇦, ⇧, ●	Maza
⇨, ■ o ⇦, ■	Súplex "aurora boreal"
⇨, ▲ o ⇦, ▲	Caída samoana
⇨, ● o ⇦, ●	Súplex barrigas arriba
■	Tirón de brazo
▲	Súplex barrigas de lado
●	DDT
×	Latigazo (proyección contra las cuerdas)

DETRÁS DEL RIVAL

⇨, ⇨, ⇧, ● o ⇦, ⇦, ⇧, ●	Súplex alemán
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	Porrazo de la mancha
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	Rueda de la victoria
▲	Abdominal

RIVAL ARRINCONADO

⇧, ⇩, ⇧, ●	Súperplex con la cuerda
⇨, ⇦, ⇧, ■ o ⇦, ⇨, ⇧, ■	Huracán con la cuerda
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	Tijereta "cabeza voladora"
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	Sacudida de mono
⇨, ⇨, ● o ⇦, ⇦, ●	DDT especial
■	Hachazo al pecho
▲	Subir y aporrear
●	Sablazo

DE PIE, RIVAL CORRIENDO

⇧, ■	Huracán
■	Caída y al suelo
▲	Caída de espaldas
●	Tirón del brazo

CORRIENDO

▲+●	Huracán
■	Bloqueo con cuerpo cruzado
▲	Tendedero volador
●	Crucifijo

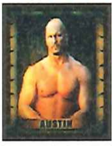
DE PIE, RIVAL EN TORNIQUETE ARRIBA

▲	Puñetazo salvaje
●	Tirar el oponente al P.O.





'STONE COLD' STEVE AUSTIN



Origen: Victoria, Tejas
Altura: 1,88 m
Peso: 114 kg
Personalidad: el favorito de las niñas

Atributos
Fuerza · Dureza · Velocidad · Recuperación · Carisma





AMBOS DE PIE

⇨, ⇨, ⇧, ●+× o ⇦, ⇦, ⇧, ●+×	Especial Stone Cold (con patada; movimiento final)
⇩, ⇧, ● o ⇧, ⇩, ●	Súplex vertical
⇨, ⇦, ● o ⇦, ⇨, ●	Súplex barrigas
⇨, ⇨, × o ⇦, ⇦, ×	Latigazo (contra las cuerdas)
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	Retorcer brazo
⇨, ⇩, ▲ o ⇦, ⇩, ▲	Costalazo
⇩, ⇩, ▲ o ⇧, ⇧, ▲	Tendedero
⇨, ⇧, ● o ⇦, ⇧, ●	Abrazo de cobra
⇨, ⇩, ■ o ⇦, ⇩, ■	DDT
⇨, ⇩, ● o ⇦, ⇩, ●	Rompespaldas frontal (péndulo)
⇨, ⇦, ▲ o ⇦, ⇨, ▲	Bomba retortijón
⇨, ⇨, ● o ⇦, ⇦, ●	Caída samoana
⇩, ⇩, ■ o ⇧, ⇧, ■	Tendedero de brazo
⇨, ⇧, ▲ o ⇦, ⇧, ▲	DDT a una mano
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	Cazador de médula
⇨, ⇧, ■ o ⇦, ⇧, ■	Antebrazo interior
⇩, ⇧, ■ o ⇧, ⇩, ■	Noqueador
⇨, ▲ o ⇦, ▲	Patada al estómago
⇩, ▲ o ⇧, ▲	Puñetazo
⇩, ■ o ⇧, ■ o ⇨, ■ o ⇦, ■	Patada (al estómago)
▲	Puñetazo
■	Patada rápida
●	Nudito

DE PIE SOBRE EL RIVAL

⇩, ▲	Supercodazo
⇩, ■	Cabezazo en caída
▲	Caída y puñetazo
■	Caída y pierna
●	Pinchazo

DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL EN EL SUELO

⇨, ⇧, ⇩, ▲ o ⇦, ⇧, ⇩, ▲	Sin dolor
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	Retorcer brazo
⇨, ⇦, ▲ o ⇦, ⇨, ▲	Presa trasera
⇩, ⇧, ▲ o ⇧, ⇩, ▲	Presa inversa
⇩, ▲	Codazo
⇩, ■	Cabeza abajo
▲	Caída y puño
●	Levantar tirando de la cabeza

DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL EN EL SUELO

⇩, ⇧, ⇩, ■ o ⇧, ⇩, ⇧, ■	STF Pisotón y bloqueo
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	Retorcer pies
⇨, ⇦, ■ o ⇦, ⇨, ■	Medio cangrejo
⇩, ⇧, ■ o ⇧, ⇩, ■	Especial Texas
⇩, ▲	Codazo
⇩, ■	Caída y rodilla
▲	Caída y puño

TORNIQUETE ARRIBA, RIVAL EN EL SUELO

⇨, ⇨, ▲+■ o ⇦, ⇦, ▲+■	Salto de la rana
■+×	Pisotón doble
▲+●	Codazo
▲	Caída y puño

TORNIQUETE ARRIBA, RIVAL DE PIE

⇨, ⇧, ●+× o ⇦, ⇧, ●+×	Juego de hombro
■+×	Golpe de antebrazo
▲+●	Tendedero y torniquete
▲	

EN FORCEJEO

⇨, ⇨, ● o (movimiento final) ⇦, ⇦, ●	Piedra fría (sin patada antes)
⇨, ⇧, ■ o ⇦, ⇧, ■	Súplex vertical
⇨, ⇦, ▲ o ⇦, ⇨, ▲	A por el cerebro
⇨, ⇧, ● o ⇦, ⇧, ●	Bomba de potencia
⇨, ■ o ⇦, ■	Caída atómica inversa
⇨, ▲ o ⇦, ▲	DDT
⇨, ● o ⇦, ●	Súplex de barrigas
■	Presa martillo
▲	Rompespaldas
●	Súplex del pescador
×	Latigazo (contra las cuerdas)

DETRÁS DEL RIVAL

⇨, ⇦, ⇩, ● o ⇦, ⇨, ⇩, ●	DDT inverso
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	Golpe de la mancha
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	Golpe lateral
▲	Abrazo de cobra

RIVAL ARRINCONADO

⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	Súplex de barrigas
⇨, ⇨, ● o ⇦, ⇦, ●	Superplex de cuerda superior
■	Patada al rincón
▲	Subir y aporrear
●	Codazos repetidos

DE PIE, RIVAL CORRIENDO

⇧, ●	Costalazo potente
■	Caída de espaldas
▲	Tendedero
●	Tirar del brazo

CORRIENDO

■	Tendedero en carrera
▲	Presa Lou Tesz con puñetazos

DE PIE, RIVAL EN TORNIQUETE ARRIBA

▲	Puñetazo
●	Quitarse rival de encima





THE BRITISH BULLDOG

Origen: Manchester, Inglaterra
Altura: 1,83 m
Peso: 114 kg
Personalidad: tramposo

Atributos: Fuerza, Dureza, Velocidad, Recuperación, Carisma

AMBOS DE PIE

⇩, ⇧, ⇩, ▲+● o ⇧, ⇩, ⇧, ▲+●	Costalazo fuerte con pinchazo (movimiento final)
⇩, ⇧, ⇧, ▲	Súplex vertical colgante
⇩, ⇩, ⇧, ●	Presa en la cara
⇨, ⇦, ● o ⇦, ⇨, ●	Súplex de barrigas
⇨, ⇨, × o ⇦, ⇦, ×	Latigazo (contra las cuerdas)
⇩, ⇩, ▲	Tirar del brazo
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	Retorcer brazo
⇩, ⇧, ▲ o ⇧, ⇩, ▲	Abrazo de oso
⇨, ⇩, ● o ⇦, ⇩, ●	Costalazo
⇨, ⇧, ■ o ⇦, ⇧, ■	Crucifijo
⇩, ⇩, ■	Bombero
⇧, ⇧, ■	Golpe a la cadera
⇨, ⇧, ▲ o ⇦, ⇧, ▲	Caída samoana
⇩, ⇩, ● o ⇧, ⇧, ●	Paquetito
⇨, ⇩, ■ o ⇦, ⇩, ■	Plis-plás
⇩, ▲ o ⇧, ▲	Uppercut europeo
⇨, ▲ o ⇦, ▲	Antebrazo
⇧, ■	Caída y patada
▲	Puñetazo
■	Patada rápida
●	Forcejear

DE PIE SOBRE EL RIVAL

⇩, ■	Pisotón doble
▲	Caída y codo
■	Pisotón
●	Pinchazo

DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL EN EL SUELO

⇨, ⇧, ⇦, ▲ o ⇦, ⇧, ⇨, ▲	Camello
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	Retorcer brazo
⇨, ⇦, ▲ o ⇦, ⇨, ▲	Presa trasera
⇩, ⇧, ▲ o ⇧, ⇩, ▲	Muñón
⇩, ■	Pisotón a dos pies
▲	Caída y codo
■	Pisotón
●	Levantar por la cabeza

DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL EN EL SUELO

⇨, ⇩, ⇦, ■ o ⇦, ⇩, ⇨, ■	Cangrejo bostoniano
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	Retorcer los pies
⇨, ⇦, ■ o ⇦, ⇨, ■	Viñedo
⇩, ⇧, ■ o ⇧, ⇩, ■	Especial Texas
⇩, ■	Pisotón a dos pies
▲	Caída y codo
■	Pisotón



TORNIQUETE ARRIBA, RIVAL EN EL SUELO

⇧, ⇧, ▲+■	Voltereta
■+×	Splash
▲+●	Kamikaze
▲	Caída y rodilla

TORNIQUETE ARRIBA, RIVAL DE PIE

⇨, ⇦, ●+× o ⇦, ⇨, ●+×	Tendedero
■+×	Presa al cuerpo
▲+●	Atardecer
▲	Caída y torpedo

EN FORCEJEO

⇧, ⇩, ● o (movimiento final)	
⇩, ⇧, ●	Trastazo con pinchazo
⇨, ⇦, ■ o ⇦, ⇨, ■	Súplex de barrigas
⇨, ⇩, ▲ o ⇦, ⇩, ▲	Súplex de gancho doble
⇨, ⇧, ● o ⇦, ⇧, ●	Súplex vertical colgante
⇨, ■ o ⇦, ■	Súplex del pescador
⇨, ▲ o ⇦, ▲	Bomba retuercetripas
⇨, ● o ⇦, ●	Caída samoana
■	Golpe a las caderas
▲	Presa de muñecas
●	Rompepechos
×	Latigazo (contra las cuerdas)

DETRÁS DEL RIVAL

⇨, ⇧, ⇦, ● o ⇦, ⇧, ⇨, ●	Súplex barriga-espalda
⇨, ⇨, ● o ⇦, ⇦, ●	Rueda de la victoria
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	Caída atómica
▲	Barrido ruso

RIVAL ARRINCONADO

⇩, ⇧, ⇨, ■ o ⇧, ⇩, ⇦, ■	Superplex en cuerda superior
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	Estampida de Oklahoma
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	Súplex de barrigas
⇨, ⇨, ● o ⇦, ⇦, ●	Superplex

■	Patada a las costillas
▲	Saltar y aporrear
●	Bofetada

DE PIE, RIVAL CORRIENDO

■	Caída y patada contra rival corriendo
▲	Tendedero
●	Tirar del brazo

CORRIENDO

▲+●	Crucifijo
■	Hombro volador
▲	Tendedero corriendo
●	Rompecuellos

DE PIE, RIVAL EN TORNIQUETE ARRIBA

▲	Puñetazo
●	Quitarse al rival de encima

FAAROOQ

Origen: Warner-Robins, Georgia
Altura: 1,88 m
Peso: 122 kg
Personalidad: ídolo de los fans

Atributos: Fuerza, Dureza, Velocidad, Recuperación, Carisma

AMBOS DE PIE

⇧, ⇧, ⇧, ●+×	Dominator (movimiento final)
⇩, ⇩, ⇨, ● o ⇩, ⇩, ⇦, ●	Presa de gorila
⇨, ⇨, ⇧, ▲ o ⇦, ⇦, ⇧, ▲	Ahogar
⇨, ⇧, ● o ⇦, ⇧, ●	Súplex vertical
⇨, ⇨, × o ⇦, ⇦, ×	Latigazo (contra las cuerdas)
⇨, ⇩, ▲ o ⇦, ⇩, ▲	Abrazo de oso
⇧, ⇧, ■	Golpe a las caderas
⇩, ⇩, ▲	Tirar del brazo, estilo japonés
⇨, ⇩, ■ o ⇦, ⇩, ■	Rodilla en la cara
⇨, ⇧, ■ o ⇦, ⇧, ■	Súplex de barrigas lateral
⇩, ⇧, ▲ o ⇧, ⇩, ▲	Tendedero de brazo corto
⇨, ⇦, ▲ o ⇦, ⇨, ▲	Rompehombros
⇨, ⇦, ■ o ⇦, ⇨, ■	Contra el bordillo
e, a, n o a, e, n	A por la columna
⇨, ⇦, ● o ⇦, ⇨, ●	Rompecuellos
⇩, ▲ o ⇧, ▲	Ahogar
⇨, ▲ o ⇦, ▲	Antebrazo
⇦, ■ o ⇨, ■	Patada
▲	Puñetazo
■	Patada rápida
●	Forcejear



DE PIE SOBRE EL RIVAL

⇩, ■	Adiós cabeza
▲	Mango de hacha
■	Pisotón
●	Pinchazo

DE PIE JUNTO A LA CABEZA DEL RIVAL EN EL SUELO

⇨, ⇧, ⇦, ▲ o ⇦, ⇧, ⇨, ▲	Camello
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	Retorcer brazo
⇨, ⇦, ▲ o ⇦, ⇨, ▲	Rodilla en la espalda
⇩, ⇧, ▲ o ⇧, ⇩, ▲	Ahogar
⇩, ■	Adiós a la cabeza
▲	Mango de hacha
■	Pisotón
●	Levantar por la cabeza

DE PIE JUNTO A LOS PIES DEL RIVAL EN EL SUELO

⇨, ⇩, ⇦, ■ o ⇦, ⇩, ⇨, ■	Cangrejo bostoniano
⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	Rodillazo a la pierna
⇨, ⇦, ■ o ⇦, ⇨, ■	Codazo a la ingle
⇩, ⇧, ■ o ⇧, ⇩, ■	STF inverso
⇩, ■	Adiós a la cabeza
▲	Mango de hacha
■	Pisotón

TORNIQUETE ARRIBA, RIVAL EN EL SUELO

⇧, ⇨, ▲+■ o ⇧, ⇦, ▲+■	Pisotón a dos pies
■+×	Caída y rodilla
▲+●	Codazo
▲	Caída y puño

TORNIQUETE ARRIBA, RIVAL DE PIE

⇨, ⇧, ●+× o ⇦, ⇧, ●+×	Hombro va
■+×	Golpe al antebrazo
▲+●	Tendedero
▲	Mango de hacha

EN FORCEJEO

⇩, ⇧, ■ o ⇧, ⇩, ■	Contra el bordillo
⇨, ⇦, ▲ o ⇦, ⇨, ▲	A por el cerebro
⇩, ⇨, ● o ⇧, ⇦, ●	Bomba
⇨, ■ o ⇦, ■	Bomba retuercetripas
⇨, ▲ o ⇦, ▲	Súplex lateral de barrigas
⇨, ● o ⇦, ●	Súplex "aurora boreal"
■	Golpe a las caderas
▲	Rompepechos
●	Costalazo de lado
×	Latigazo (contra las cuerdas)

DETRÁS DEL RIVAL

⇨, ⇧, ⇦, ● o ⇦, ⇧, ⇨, ●	Súplex barriga contra espalda
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	Caída atómica
▲	Desnucar

RIVAL ARRINCONADO

⇨, ⇨, ■ o ⇦, ⇦, ■	Gillotina
⇨, ⇨, ▲ o ⇦, ⇦, ▲	Superplex
⇨, ⇨, ● o ⇦, ⇦, ●	Superplex en cuerda superior
■	Ahogar con la bota
▲	Con el hombro



DE PIE, RIVAL CORRIENDO

⇨, ▲ o ⇦, ▲	Contra el bordillo
■	Bota en la cara
▲	Tendedero
●	Super-costalazo

CORRIENDO

■	Hombro volador
▲	Tendedero en carrera

DE PIE, RIVAL EN TORNIQUETE ARRIBA

▲	Puñetazo
●	Quitarse rival de encima



LIBRO DE RUTA

Editor:	GT Interactive
Distribuidor:	New Software Center
Precio:	8.990 pesetas

2 JUGADORES · DUAL SHOCK™ · TARJETA DE MEMORIA 1 BLOQUE

BIO FREAKS

Los tiparracos más extravagantes del futuro se han reunido en tu PlayStation para intercambiar impresiones a base de porrazos y perdigonadas. Por suerte, PlanetStation acude al rescate para ofrecerte esta guía de movimientos y, de paso, repartir un poco de leña.

BOTONES

■	Puñetazo izquierdo
▲	Puñetazo derecho
✕	Patada izquierda
●	Patada derecha
⇧	Arriba
⇩	Abajo
⇨	Adelante
⇦	Atrás
R1	Fuego
L1	Impulso

MOVIMIENTOS BÁSICOS

R1	Fuego normal
⇦ + R1	Activar escudo
⇨, ⇨	Empujón adelante
■ + R1	Fuego hacia arriba
■ + ●	Provocación
⇨ + ■ + ✕	Proyección
⇩, ⇩ + o ■, ▲	Prepara combo o técnica especial

TRUCOS

Luchar contra Clonus
Mantén pulsado Select mientras escoges un oponente en la pantalla de selección de personaje y te las verás con la versión Clonus de ese sujeto.

Vista alternativa
Mantén pulsado L2 + R2 y aprieta ⇦ durante un encuentro. Para volver a la cámara normal, mantén pulsado L2 + R2 y aprieta ⇩.

BULLZEYE

CLASIFICACIÓN FREAK: SYNTHOID

TÉCNICAS EN TIERRA

⇦⬃⇩⬂⇨ + ▲ + R1	Granada triple
⇦⬃⇩⬂⇨ + ▲ + ■	Ataque alto-bajo
⇧ + ▲ + ■	Lluvia de plasma
⇦⬃⇩⬂⇨ + R1	Cohete
⇦, ⇨ + R1	Tirarse, rodar, disparar
⇨⬂⇩⬃⇦ + ●	Bomba "cráneo"
⇦, ⇨ + ▲ + ■	Cargar adelante, disparar
⇨, ⇦ + ■	Chupar energía
⇦, ⇦ + ■ + ▲	Finta, disparo
⇧ + ✕ + ●	Bomba "cráneo" triple
⇦ + ■	Granada izquierda
⇦ + ▲	Granada derecha
⇦, ⇨ + ■	Carga con el hombro
⇩, ⇧ + R1	Tormenta de plasma
⇨, ⇦⬃⇩⬂⇨ + ▲	Bomba atómica
▲ + ● + R1	Finta izquierda, disparo
■ + ✕ + R1	Findta derecha, disparo
⇦ + ✕ + ●	Danza Freak
⇦⬃⇩⬂⇨ + ●	Pisotón
⇦, ⇦ + ■ + R1	Salto atrás, disparo

TÉCNICAS AÉREAS

⇦ + ■	Granada izquierda
⇦ + ▲	Granada derecha
● + R1	Bomba "cráneo"

MUTILACIONES

⇦⬃⇩⬂⇨ + ■	Hachazo al hombro
⇦, ⇦, ⇨ + ■ + ▲	Doble placer
⇨, ⇦ + ▲	Peonza y decapitación

PROVOCACIÓN

Duke Nukem en el Lago de los cisnes

COMBOS

▲, ■, ▲ (tira al oponente al suelo)
●, ●, ■
▲, ▲, ●
■, ●, ● (tira al oponente al suelo)

DELTA

CLASIFICACIÓN FREAK: SYNTHOID

TÉCNICAS EN TIERRA

⇨⬂⇩⬃⇦ + ■	El filo de la navaja
⇦, ⇨ + ●	Turbo Top arriba
⇦⬃⇩⬂⇨ + R1	Espada
⇦, ⇦ + ▲ + R1	Demonio de energía
⇦, ⇨ + ■ + ▲	Descarga de energía
⇦, ⇨ + ■	Espada-tijeras
⇦, ⇨ + ▲	Turbo Top II
■ + ✕ + R1	Cúpula de plasma
⇨, ⇦, ⇨ + ■	Fuego espiritual
⇨, ⇦ + ▲ + R1	Ataque con la espada arriba
⇦, ⇦ + ■ + ▲	A volar
⇦, ⇦ + ✕ + ●	Peonza
⇦, ⇨, ⇦ + ■	Bateo láser
⇦⬃⇩⬂⇨ + ■ + ✕	Vibración mística
⇩ + ✕ + ●	Ataque sorpresa
⇩, ⇨ + ▲ + ●	Golpe atrás
⇦, ⇦ + ✕ + R1	Arrancar vida
⇦⬃⇩⬂⇨ + ■ + ●	Peonza láser

TÉCNICAS AÉREAS

▲ + R1	Bala trazadora

MUTILACIONES

⇨, ⇦ + ✕	Cirujía casera
⇦, ⇦ + ▲	Columpio

PROVOCACIÓN

Nalgas de acero

COMBOS

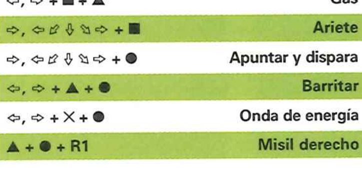
▲, ▲, ■
▲, ▲, ✕ (al suelo)
■, ■, ▲, ●, ■, ▲
■, ■, ■
✕, ▲, ■, ■
✕, ▲, ● (prepara combo o técnica especial)
●, ■

MINATEK

CLASIFICACIÓN FREAK: DOZER

TÉCNICAS EN TIERRA

⇦, ⇨ + ■	Uppercut a chorro
■ + ▲ + ✕	Fuego a discreción
⇨ ⇘ ⇩ ⇙ ⇦ + ■	Salva de fuego
⇨ ⇘ ⇩ ⇙ ⇦ + ▲	Martillo giratorio
⇩ + ■ + ▲	Salva de cohete
■ + ✕ + R1	Misil izquierdo
⇦, ⇨ + R1	Atacar y fintar
⇦ ⇙ ⇩ ⇘ ⇨ + ✕	Cañón triple
⇩ + ● + R1	MRV
⇦ ⇙ ⇩ ⇘ ⇨ + ▲	Terremoto
⇨, ⇦ ⇙ ⇩ ⇘ ⇨ + R1	Lata nuclear
⇦, ⇨ + ▲	Cañón-maza
⇦, ⇦, ⇨ + ▲	Barrido con cadena
⇦, ⇨ + ■ + ▲	Gas
⇨, ⇦ ⇙ ⇩ ⇘ ⇨ + ■	Ariete
⇨, ⇦ ⇙ ⇩ ⇘ ⇨ + ●	Apuntar y dispara
⇦, ⇨ + ▲ + ●	Barritar
⇦, ⇨ + ✕ + ●	Onda de energía
▲ + ● + R1	Misil derecho





TÉCNICAS AÉREAS

▲ + R1	Terremoto



MUTILACIONES

⇨, ⇦ + ■ + ✕	¡Respuesta incorrecta!
⇦, ⇦ + ■	¡Muérdeme, anda!



PROVOCACIÓN

Estruendo del titán

COMBOS

- ■, ■, ▲
- ▲, ▲
- ✕, ▲ (prepara combo o técnica especial)
- ●, ■, ▲, ▲, ▲ (al suelo)
- ●, ●, ■



PSYCLOWN

CLASIFICACIÓN FREAK: SYNTHOID

TÉCNICAS EN TIERRA

▲ + R1	Bolos
⇨, ⇦ + ■	Pasar del escudo
⇩ + ■ + ▲	A por el tarro
⇩, ⇧ + ▲	Uppercut-martillo
⇦, ⇨ + ✕ + ●	Resbalón
⇦ + ✕ + ●	Rueda enorme
⇩, ⇩ + ▲	Pie de atleta
■ + ▲ + ●	Guante-martillo
⇦, ⇨ + ■	Tirar escudo
⇩, ⇧ + ■	Castañeteo de dientes
⇨ ⇘ ⇩ ⇙ ⇦ + ■	Ataque de la pulga
⇦ ⇙ ⇩ ⇘ ⇨ + ■	Escudo boomerang
⇦, ⇨ + ▲	Tirar martillo
⇨, ⇦ + ✕	Jugar a golf
⇨, ⇦ + ●	Globos
⇧ + ■	Payasito

TÉCNICAS AÉREAS

⇦, ⇨ + ■	Tirar escudo
■ + ▲ + R1	Globos-mina

MUTILACIONES

⇨ ⇘ ⇩ ⇙ ⇦ + ▲	El Zorro
⇨, ⇦ + ✕ + ■	Iracundo



PROVOCACIÓN

Parche vegetal

COMBOS

- ■, ■, ●
- ▲, ▲, ●, ✕, ▲ (al suelo)
- ■, ✕, ●, ■
- ●, ■, ●, ✕, ▲ (al suelo)
- ✕, ✕, ●







PURGE

CLASIFICACIÓN FREAK: RETRO

TÉCNICAS EN TIERRA

⇦, ⇨ + ▲ + R1	Pilares de fuego
⇦⬃⇩⬂⇨ + ■ + ▲	Ataque del fénix
⇩ + ✕ + ●	Remezcla
⇧ + R1	Anillo de fuego
⇦, ⇨ + R1	Fuego arriba
⇦⬃⇩⬂⇨ + R1	Chorro de llamas
⇨, ⇦ + ▲ + ●	Hélice deflectora
⇨⬂⇩⬃⇦ + ▲	Corte arriba
■ + ✕ + R1	Bolas de fuego
⇦ + ■ + ▲	Hélice errante
⇦, ⇨ + ■ + ▲	Napalm
⇨, ⇦ + ■	Carga con hélice
▲ + ● + R1	Incendio
⇦, ⇨ + ▲	Cortador de césped
⇦, ⇦ + ■	Hélice a mano
⇦⬃⇩⬂⇨ + ●	Ataque en tierra
⇩, ⇧ + R1	Quemar arriba-abajo





TÉCNICAS AÉREAS

■ + ▲	Bombardeo masivo

MUTILACIONES

⇦, ⇨ + ▲ + ●	El asesino del tiempo
⇨⬂⇩⬃⇦ + ●	Hélice mortal

PROVOCACIÓN

Oh, oh...

COMBOS

▲, ▲, ■

▲, ■, ■, ▲

■, ■, ✕

●, ✕, ▲ (prepara combo o técnica especial)

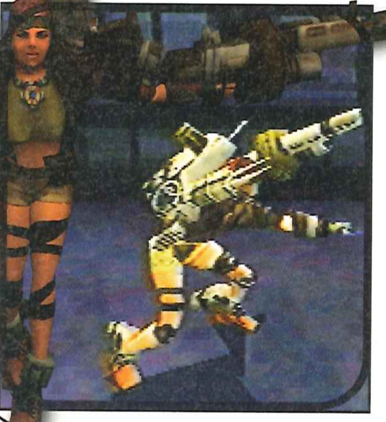


SABOTAGE

CLASIFICACIÓN FREAK: DESCONOCIDA

TÉCNICAS EN TIERRA

⇨⬂⇩⬃⇦ + ▲	Disparo asesino
⇩ + ✕ + ●	Teletransporte
■ + ✕ + R1	Esquivar izquierda, disparar
▲ + ● + R1	Esquivar derecha, disparar
⇦, ⇨ + ▲	Lanzazo
⇨, ⇦⬃⇩⬂⇨ + ▲	Triple lanza
⇨, ⇦ + ▲ + ■	Bola rodante
R1	Defensa con impulso atrás
⇦ + ▲ + R1	Minas flotantes
⇨⬂⇩⬃⇦, ⇨ + ■	Veneno
⇦, ⇨ + R1	Disparo cegador
⇦, ⇨, ⇦ + ■	Cortocircuito
⇩, ⇩ + R1	Cargar munición de fuego
⇩, ⇨ + R1	Cargar anti-escudos



TÉCNICAS AÉREAS

⇦ + ■ + ▲	Mina automática
R1 + ●	Trampa eléctrica
⇦, ⇨ + ▲	Lanzazo

MUTILACIONES

⇦, ⇦ + ● + ▲	Contra el dolor de cabeza...

PROVOCACIÓN

¡Ven a por ellos!

COMBOS

▲, ▲, ●, ●

■, ■, ●

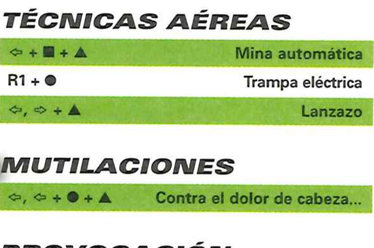
✕, ✕, ✕ (rápido)

✕, ✕, ■, ●

●, ●, ●

●, ●, ✕

▲, ▲, ●, ■, ■ (al suelo)





SSAPO

CLASIFICACIÓN FREAK: RETRO

TÉCNICAS EN TIERRA

⇦, ⇦ + ■ + ✕	Burbuja de gas
⇩, ⇧ + R1	Ataque del pantano
⇩, ⇧ + ■	Teletransporte del pantano
⇩ + ▲ + ✕	Ataque apestoso
⇦, ⇨ + ▲	Tiburón
⇨, ⇦ + ✕	Esparcir energía
⇦ ⇙ ⇩ ⇘ ⇨ + R1	Bola pesada
⇦, ⇨ + R1	Fuego
⇦, ⇨ + ●	Halitosis aguda
■ + ✕ + ●	Onda triple
■ + ▲ + ✕	Onda eléctrica
⇨ ⇘ ⇩ ⇙ ⇦ + ●	Bola de cañón
⇦, ⇨ + ■ + ▲	Mazazo
⇩ + ✕ + ●	Pisotón siniestro
⇦ ⇙ ⇩ ⇘ ⇨ + ✕	Terremoto
■ + R1	Arpón
⇦ ⇙ ⇩ ⇘ ⇨ + ●	Bolos



TÉCNICAS AÉREAS

▲ + R1	Bola dura
■ + R1	Arpón

MUTILACIONES

⇨, ⇦ + ▲ + ●	Cabecitas redonditas

PROVOCACIÓN

¡Croac, croac!

COMBOS

- ■, ■, ●
- ■, ▲, ▲, ■ (al suelo)
- ▲, ■, ■ (prepara técnicas especiales u otro combo)
- ▲, ▲, ■
- ✕, ●, ■, ● (rival al suelo, acaba en onda de energía)





ZIPPERHEAD

CLASIFICACIÓN FREAK: RETRO

TÉCNICAS EN TIERRA

⇨, ⇦ + ✕	Vórtice tornado
▲ + R1	Motosierra triple
● + R1	Escopetazo
⇨ + ✕ + ●	Botas de guerra
⇦, ⇨ + ●	Serrar y a un lado
■ + ▲ + ✕	Onda de energía
✕ + ●	Tirarse, apartarse, disparar
⇦ + ▲ + ●	Catástrofe doble
⇦, ⇨, ⇦ + ■ + ✕	Ariete
⇦ ⇙ ⇩ ⇘ ⇨ + ▲	Tendedero
⇦ + ▲ + ✕	Retortijón
⇨ + ●	Huracán
⇦ ⇙ ⇩ ⇘ ⇨ + ■	Rodar y costalazo
⇦, ⇨ + R1	Granada con púas
⇨, ⇦ + ●	Maza
⇦, ⇨ + ✕	Empalador



TÉCNICAS AÉREAS

⇦, ⇨ + R1	Granada con púas doble
⇦, ⇨ + ■	Clavetear

MUTILACIONES

⇨, ⇦ + ▲	¡Arriba, arriba y fuera!
⇦, ⇨ + ■ + ▲	Venus psicótica

PROVOCACIÓN

¡Poo gas!

COMBOS

- ▲, ▲, ✕
- ■, ■, ●
- ▲, ■, ▲ (prepara técnica especial o combo)
- ●, ●, ■
- ●, ✕, ▲, ■, ■
- ✕, ●, ●, ■, ▲



LIBRO DE RUTA

Editor:	Acclaim
Distribuidor:	New Software Center
Precio:	8.990 pesetas



Olvídate de Mario Kart. Las carreras a pantalla partida para cuatro jugadores han llegado a la PlayStation a lo grande. Como siempre, ya lo sabemos todo sobre él... ¡excepto el maldito significado de "S.C.A.R.S."!

CONSEJOS BREVES

• En *SCARS* funciona el típico truco de salir con turbo. Sólo has de procurar pulsar el botón de aceleración justo en la luz verde para salir de forma arrolladora.



• Puedes mantener pulsado el botón de disparo para cargar las armas a una potencia superior (como indica la barra amarilla) e incrementar su efecto o alcance. Eso sí: no te molestes en intentar cargar el escudo o el turbo.

• Puedes usar balas para disparar a las armas del contrario, tales como imanes (Magnets) y tachuelas (Stingers), pero suele ser mejor saltarlas o esquivarlas y dejar que pillen a otros rivales.

• Pulsando a la vez los botones de aceleración y frenado se activa el freno de mano, muy útil para salir derrapando en las curvas. Puedes mantener pulsados los botones para conseguir un efecto aún más guapo. El dominio del freno de mano es la clave del éxito en este juego.

• Ten cuidado de no colisionar con tus propios imanes, tachuelas, etc. Es mejor no dispararlos a menos que haya un coche bastante cerca delante de ti para que se coma tu "regalito".

• Si pones Stingers, Boards y Magnets en las colinas, los oponentes no los pueden saltar. Prueba además a ponerlos en túneles estrechos y tal, donde cuesta esquivarlos.

• Puedes usar la vista trasera para disparar hacia atrás. Sin embargo, los rastreadores y los bumerangs pueden apuntar automáticamente a tus rivales de detrás, así que procura conseguirlos si vas en cabeza.

• En el modo Grand Prix no te interesa acabar tercero y ganar unos míseros cuatro puntos, así que es mejor retirarse antes de acabar y probar de nuevo.

• Si pierdes un crédito en la primera carrera, más vale abandonar y empezar otra vez. Pensándolo bien, te conviene hacerlo si ya no acabas primero.

• Retén la dinamita hasta que se ponga más o menos en '02' antes de dispararla contra un rival: no tendrá tiempo de devolverla.

• La forma más fácil de ganar carreras del Grand Prix es asumir enseguida el liderato y no dejar de disparar obstáculos hacia atrás para detener a los rivales que se te acercan.

• En el modo Challenge, limítate a intentar quedarte cerca de tu rival. Luego, justo antes del final, bombardéalo con tus armas para dejarlo atrás y ganar.









COCHES

Hay nueve coches en total, cada uno basado en un animal. Sólo cinco se pueden seleccionar desde el principio; los extra se consiguen ganando en el modo Challenge.

LION

Aceleración: 4
Velocidad: 5
Agarre: 7
Blindaje: 5
Arma: 5

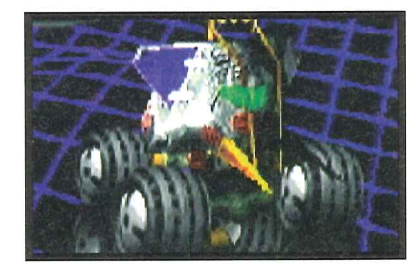
El Lion, bastante equilibradillo, va bien para los novatos, pero es demasiado lento para competir en las últimas carreras.



MAMMOTH

Aceleración: 5
Velocidad: 4
Agarre: 8
Blindaje: 8
Arma: 8

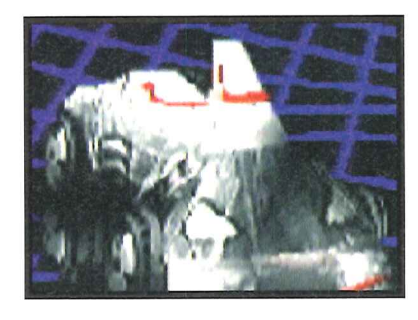
Este pesado paquebote va genial para sujetarse a la carretera, pero es más bien lento.



RHINO

Aceleración: 8
Velocidad: 4
Agarre: 7
Blindaje: 8
Arma: 5

Lo que le falta de velocidad punta lo suple con un buen agarre en la aceleración y su blindaje.



SHARK

Aceleración: 6
Velocidad: 6
Agarre: 1
Blindaje: 2
Arma: 8

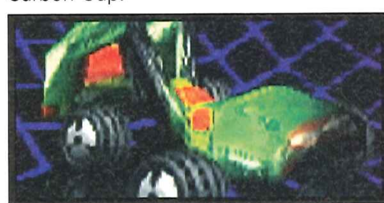
Se desliza como un loco y es vulnerable a los ataques. Velocidad y potencia decentes, eso sí.



MANTIS

Aceleración: 7
Velocidad: 6
Agarre: 5
Blindaje: 2
Arma: 5

Es el más rápido de los cinco vehículos iniciales y el recomendado para la Carbon Cup.



SCORPION

Aceleración: 7
Velocidad: 7
Agarre: 8
Blindaje: 5
Arma: 8

Una vez que lo has ganado en el Challenge, úsalo para competir en la Crystal Cup.



COBRA

Aceleración: 6
Velocidad: 8
Agarre: 3
Blindaje: 5
Arma: 8

Hace gala de una velocidad punta superior a la del Scorpion, pero ¿serás capaz de manejar su resbaladizo agarre?



CHEETAH

Aceleración: 8
Velocidad: 9
Agarre: 8
Blindaje: 2
Arma: 5

Construido para la velocidad pura y dura; recomendado para distanciarse del pelotón en las últimas carreras.



PANTHER

Aceleración: 10
Velocidad: 10
Agarre: 10
Blindaje: 10
Arma: 10

Esta bestia de líneas puras, la máquina de ensueño definitiva de *SCARS*, es excelente en todos los aspectos.



MODO CHALLENGE

Cada vez que ganas una de las copas tienes una oportunidad en el siguiente Challenge (Desafío) de uno contra uno. Si vences a tu oponente luego podrás seleccionar su coche. El Super Challenge final te enfrenta a cuatro adversarios.

Challenge	Oponente	Pista
Carbon	Scorpion	Island
Crystal	Cobra	Ski
Diamond	Cheetah	Mountain
Zenith	Panther	Water
Super	4 coches	Blade



OBJETOS

Bala
Este arma básica te brinda tres tiros contra tus rivales, pero debes apuntar muy bien. Útil para disparar a los obstáculos, eso sí.

Bumerang
Poténcialo para obtener tres tiros automáticos contra los rivales cercanos. También se disparará de forma automática hacia los que tengas detrás.

Turbo
Con este elegante power-up consigues tres estallidos de aceleración. Ahora bien, antes de activarlo asegúrate de estar en un tramo bastante recto.

Rastreador
Es la mejor arma de misil, ya que se irá derechito al rival en cabeza. Busca rastreadores cuando estés muy por detrás del pelotón; pueden ser tu única posibilidad de retrasar al líder.

Imán
Esto sí que puede retrasar a tus enemigos. Al potenciar el imán haces que se extienda más, con lo cual resulta más difícil esquivarlo.

Prohibición
Esta barrera de acceso prohibido para a los vehículos en seco. Si la potencias la dispararás aún más lejos, cosa que te ayudará a tomar el liderato.

Tachuela
Este objeto, muy similar a la prohibición, aturde a cualquier víctima con la que entre en contacto, afectando a su manejo durante un par de segundos. Poténciala para enviarla más lejos todavía.

Escudo
Actívalo y serás invulnerable unos cuantos segundos. Muy útil para cuando vas en cabeza, úsalo al acercarte a algún obstáculo.

Dinamita
Aunque no puedes disparar otras armas cuando llevas ésta, espera a que la cuenta atrás llegue a '02' para arrojársela a un rival.

PISTAS

Sólo se pueden seleccionar dos pistas desde el principio. Al resto se accede al ganar las diversas copas Grand Prix.

AZTECA



1. Dale un toque al freno de mano para salir derrapando de la curva de 180 grados después del túnel rotatorio, pero no lo hagas demasiado pronto o te la pegarás con el banco de hierba.



2. La curva del molino de viento comienza suavecita, pero frena cuando veas las flechas a la derecha porque al final se cierra bastante.



3. Pisa el freno para entrar en la curva a la izquierda del tramo excavado en roca viva, y luego derrapa a la derecha sobre el puente para entrar derecho en la recta final.

ISLAND



1. Dedícate al difícil arte del derrapaje en la primera curva cerrada a la derecha si no quieres dar con tus huesos en la cuneta izquierda.



2. Frena hacia el final del tramo largo de agua para entrar bien en la curva derecha del final, ya que si no te saldrás bastante hacia la izquierda.



3. Dale fuerte en las dos curvas largas a la izquierda que vienen luego, y al salir de la segunda derrapa un poco...



4. A la derecha de las flechas que apuntan a la izquierda hay una colina. Súbete a ella y ve recto hacia las palmeras; encontrarás un atajo mucho más rápido para llegar al final. Todos los coches de la CPU lo saben y hacen lo mismo.

SKI



1. Derrapa a lo largo de la curva izquierda evitando los pilares de la estación del teleférico.



2. Manténte a la izquierda siguiendo las flechas y aprovecharás el camino más corto por la curva.



3. En la curva larga a la derecha después de pasar bajo el puente encontrarás un agujero en la valla. Métete por él y estarás en el camino más corto hacia las montañas.



4. Justo después, frena mucho en la curva peraltada de 180 grados para no salirte por la tangente a la derecha.



5. Hacia el final del puente, frena para encarar bien la curva derecha, que es bastante cerrada, y luego la izquierda.



6. Acelera a tope para subir por la cuesta resbaladiza y prepárate para derrapar y entrar bien en la recta final.

RALLY



1. Frena para no salirte de la primera curva peraltada a la derecha, y luego derrapa para entrar en la siguiente curva a la izquierda.



2. Espera hasta el último momento para frenar y girar en la curva derecha de 180 grados porque si no te saldrás por la tangente.



3. La siguiente curva derecha empalma con una curva izquierda muy cerrada, así que márcate una línea recta sobre los confines de la calzada y frena un poco al final.



4. Tira por el camino del medio en las dos curvas siguientes, por la izquierda al entrar en el túnel y por la izquierda y frenando al salir de él.



5. Puedes tomar el atajo a la izquierda por el espacio entre el molino de viento y la torre, pero no es que sea demasiado ventajoso.

CANYON



1. En lugar de seguir las flechas a la izquierda, ve recto desde el principio y gira a la izquierda en la encrucijada. El camino es más fácil.



2. Luego también es más fácil si vas por la izquierda en el cruce de las flechas...



3. Por aquí llegarás a un súpersalto (pulsa L1 para volar por todo lo alto) antes de retomar el camino principal.



4. Necesitarás frenar para hacer un trazado decente por la siguiente serie de curvas cerradas.



5. En la bifurcación que hay justo antes de la meta, ninguno de los dos caminos es mucho mejor que el otro, aunque por la derecha resulta un poco más fácil.



MOUNTAIN


1. Tras pasar la recta, prepárate para derrapar en la curva izquierda cerrada usando el acelerador.


2. Justo después del principal desvío del circuito, la ruta de la derecha parece ser algo más fácil y la que prefiere la mayoría de coches de la consola.


3. Quédate a la derecha en el saliente empinado vigilando los coches que llegan por el camino de la izquierda y frena luego en la curva izquierda cerrada para entrar en el túnel.


4. Tras las curvas a la derecha, hay un largo puente translúcido: un sitio genial para dejar regalitos.


5. A continuación hay una larga serie de curvas a la izquierda; usa el freno de mano para salir derrapando por el interior.


6. Después del puente corto hay un majestuoso giro a la izquierda que enlaza con el último desvío; el camino de la izquierda es mucho más corto para llegar a la recta final.

BLADE


1. Quizá no lo hayas visto, pero hay un atajo estrecho a la derecha de la salida, y desde luego vale la pena tomarlo (aun si te la pegas contra el muro un par de veces).


2. En lo alto de la colina marrón, vira a la izquierda hacia el camino de rocas gris: una ruta más rápida y más fácil.


3. Sigue una línea recta por las chicanes, en vez de girar a un lado y luego al otro.


4. Eso sí: ten cuidado con la cerrada curva doble a izquierda que hay cuando terminan los chicanes.


5. Tras una derecha cerrada, toma la ruta a la derecha del desvío de la línea roja para ir a un atajo. Cuando acabe, derrapa con el acelerador a la derecha para volver a la recta final.

PIPE


1. Justo tras la salida, tienes que derrapar a base de freno de mano y acelerador por una serie de curvas cerradas: a derecha, a izquierda, a derecha y a un puente.


2. Una curva derecha cerrada lleva a este largo y estrecho canal: un buen sitio para dejar obstáculos debido al poco espacio existente para maniobrar.


3. Cuando llegas a las dos "zonas desérticas" es fácil perderse. Tira justo a la izquierda de la torre de las flechas hacia la siguiente sección.


4. Una curva derecha brusca que da a un túnel corto: otro punto bueno para preparar una emboscada. Gira enseguida porque al final del túnel hay una curva cerrada a la derecha.


5. La siguiente curva izquierda es bastante cerrada y lleva al único desvío del circuito. Es más rápido ir por la derecha (la zona vallada) para evitar el agua. Al final de la recta tienes que tomar una curva izquierda cerrada hacia las rocas.


6. Tras tirarte a un breve canal, prepárate para una' larga curva cerrada a la izquierda.


7. Un giro cerrado a la derecha precede a una pequeña sección con agua; luego pasa derrapando la fuerte curva a la derecha para llegar al final.

WATER


1. Justo tras la salida hay una curva derecha mediana que precede a una izquierda cerrada: dale al freno de mano y sal a todo trapo por el interior de esta última.


2. La siguiente curva a la derecha lleva a una de 180 grados a la derecha, así que estáte listo para usar el freno de mano.

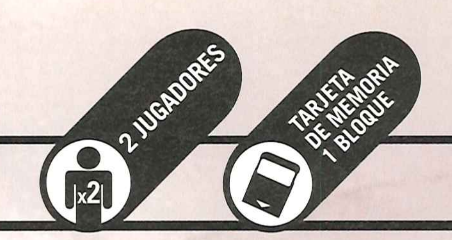

3. La siguiente curva izquierda precede a otro giro de 180 grados a la izquierda, así que, una vez más, usa el freno de mano para salir derrapando por su interior.

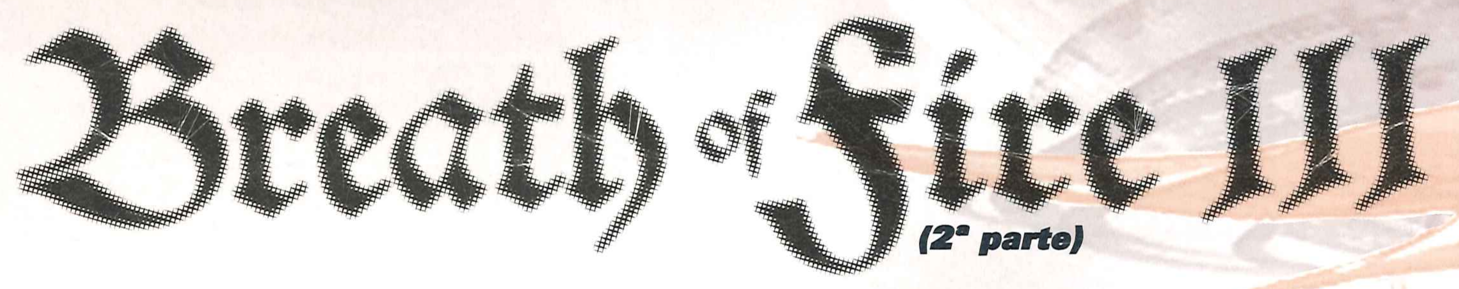

4. Tras pasar la colina te abalanzas al primer desvío: ve por la derecha porque el camino es mucho más fácil.


5. La segunda bifurcación está justo después de que converjan los caminos (y es fácil saltárselo). Gira a la derecha de la estatua de Neptuno para ir por el atajo pedregoso a la recta final.

LIBRO DE RUTA

Editor: Infogrames
Distribuidor: Infogrames
Precio: 7.990 pesetas





Breath of Fire III (2ª parte)

Después de la segunda y última parte de la guía de este descomunal RPG no quedará ni un monstruo con cabeza.

RESURRECCIÓN

Pasa de Cliff y dirígete al Norte, hacia la Torre Angel. Entra en ella y vuelve a la habitación donde hay una mujer desnuda. La mujer se encuentra cautiva en una pirámide que, cuando te acerques, desaparecerá. Entonces ella, cuyo nombre es Deis, llama a Garr y le da una patada. A continuación les dice a los personajes que se encuentren con ella en el monte Zublo.

Camina hacia la parte frontal de dicho monte y sube al templo que hay arriba. Examina la inscripción de la pared del templo y Ryu irá a parar a la habitación de Deis, donde ella le contará más cosas sobre 'Dios' (Myria) y luego le bendecirá con el poder de Prana, que le permitirá a Ryu detectar la presencia de Myria en cualquier momento. Cuando Deis manda a los personajes de vuelta al mundo real éstos se encuentran con que necesitan un barco; para encontrarlo haz que vayan a Urkan y busquen la ciudad de Junk.



Deis invoca al Ojo de Dios para ayudar a los protagonistas.



JUNK TOWN

Date un rulo por las tiendas que hay en lo alto de esta ciudad para comprar cosas interesantes. Luego dirígete al Sur. Beyd y algunos de los hombres de Guild están abajo, hablando con uno de los mercaderes. Síguelos cuando se dirijan al muelle.

Una vez que estés en el mapamundi, selecciona a Momo y entra en la zona del embarcadero. Camina hacia Beyd y los hombres de Guild y habla con ellos. Beyd le sugerirá a Momo que eche un vistazo al motor; Momo lo hará y le pasará a Ryu una lista con las piezas. Coge la lista y vete del barco. Sal del muelle y habla con el vigilante, quien le dirá al grupo que vuelvan a Junk Town a cruzar unas palabras con el Guildmaster.

Regresa, pues, a Junk Town y habla con él. Lo encontrarás en la choza que hay cerca de la esquina Sudoeste de la ciudad (es el tipo que lleva un bigotillo a lo Freddy Mercury). Una vez que le haya dado permiso al grupo para que busque la playa de acero (Steel Beach), abandona la ciudad por el Sur y ve hacia el Oeste. La cueva excavada en la roca lleva a la playa. Antes de entrar, anda un poco hacia el Sur siguiendo el borde de la península y comprueba la cabaña; detrás de la sábana blanca hay otro Gen Dragón. Mientras el grupo está cerca de la choza, explora un punto de pesca que hay por allí: se pueden encontrar especímenes realmente raros. Cuando la pandilla haya visto el panorama, volved a la entrada de la playa de acero.

MERCANCÍAS

Entra en el barco de mercancías y desplaza la vista para ver la Pieza D que hay cerca de la entrada. Ve hacia el Norte y recoge otra Pieza B del pasillo sin salida. Baja por la escalera y métete en el barco.

Hazte con la Pieza D, que está a la izquierda de la palanca del medio, y echa un vistazo detrás para encontrar la Pieza F. Ve hacia el Sudeste y coge la Pieza H de debajo de la segunda palanca. Aparta las dos barras de abajo para que las vigas amarillas sirvan de puente entre las cajas y aúpate a la palanca de arriba; justo detrás está la Pieza G.
Examina la alacena que hay detrás de las cajas, cerca de la palanca, y hazte

PLAYA DE ACERO

Antes de entrar en la Steel Beach asegúrate de que Garr está en el grupo. Penetra en la cueva y habla con el guarda. Cuando deje pasar al grupo, dirígete al norte por la playa y coge el gen dragón. Ve hacia la grúa y habla con el Minotauro que lleva una gorra, quien le pedirá a Garr que le ayude a sacar algo del agua. Para hacerlo, concéntrate en tirar sólo cuando la bandera roja esté izada; no te distraigas mientras el Minotauro coge el ritmo de Garr. Una vez que hayan sacado un pez gigante de las profundidades, el Minotauro se larga y les deja a los personajes el honor de enfrentarse al monstruo. Cuando el pez haya sido derrotado, habla con el Minotauro y dejará entrar a los personajes en el carguero. A la izquierda del Minotauro, en la playa, está la primera parte que necesitas para reparar el barco. Recoge la Pieza A y dirígete





con el traje de viento (Wind Robe). Cerca del armario, a continuación de las arcas, hay dos partes más: la C y la E.

Usa el botón de rotación para encontrarlas. Vuelve a la pasarela y colócala de forma que cubra el último salto. Vuelve a la escalera, sube por ella y anda por encima de las arcas hasta que encuentres la Pieza A; luego continúa por el siguiente grupo de cajas hasta dar con la Pieza C.

Regresa a la plataforma de arriba y baja la viga hasta el suelo. Vuelve a subir a la escalera y cruza las arcas para pillar la Pieza F. Cuando hayas recogido todas las partes vuelve adonde

TENEMOS HAMBRE, HAMBRE

En el momento en que Momo consiga poner en marcha el motor, Beyd llevará el barco de vuelta a Rhapala para cargar más gente. Durante el trayecto, habla con Nina en cubierta y ella te señalará algo extraño en el horizonte. Entonces Beyd atracará el barco y recogerá dos marineros; Zig también se unirá a la tripulación. Cuando el grupo esté listo, sube al barco y habla con Zig. Éste pondrá en marcha el motor y se hará a la mar. Zig le pedirá a Ryu que hable con el resto de los personajes, cosa



al Sur, hacia el tipo que está soldando. A su lado está la Pieza F, y en línea recta desde el soldador hacia el Este se encuentra la Pieza C, oculta por el acantilado. Justo encima de esta última hallarás la Pieza H. Dirígete al Norte hacia el tío que esta amontonando porquería con un palo y coge la Pieza B de la pila que hay enfrente de él.





que deberá hacer para poder seguir hablando con Zig. Una vez hecho esto, tendrás el control absoluto del barco.

Pon rumbo al Norte, mar adentro, y Zig sugerirá contratar a un lobo de mar. Cambia la dirección del barco hacia Parch, frente a Rhapala, y atraca allí.

Ve hasta lo alto de la ciudad y entra en la cabaña del Mayor. Habla con su mayordomo y éste les dirá a los personajes que el Mayor no se pronunciará hasta que no haya comido.

Habla con el Mayor, quien te dirá que no piensa comer pescado. Ahora el grupo tiene que encontrar a la familia de Mayor en la garganta Maekyss para descubrir qué diablos come el dichoso Mayor.

MENÚ: SON 10.000

Vuelve a Rhapala en el barco y regresa a la zona principal. Dirígete al centro de Wyndia y luego a la garganta Maekyss.

Al Norte del río hay una casa pequeña; ve por debajo del puente y entra en esa casa. Habla con la mujer que hay dentro y te dirá dónde puedes encontrar los ingredientes para hacer Shisu.

El rábano ya debería estar recogido (suponiendo que hayas leído la primera parte de esta guía, claro...). Las semillas de Shaly están ocultas en los árboles que hay detrás de la casa de la mujer.

Haz que Peco sacuda el árbol y las semillas caerán. Una vez que las hayas recogido, vete de la garganta hacia la zona de pesca que ha aparecido al otro lado del puente. Utiliza caña e hilo de pescar para recoger la caballa (Mackerel).

Ahora sólo falta conseguir el vinagre. Ve a la cafetería y desde allí hacia el pozo de la montaña de abajo. Selecciona a Garr y habla con la mujer mayor que hay al lado del pozo. Ella le pedirá a Garr que le saque agua; una vez hecho esto, ella os dará cuatro unidades de vinagre. Con todos los ingredientes recolectados es hora de volver a la cabaña de la mujer de antes, quien te dirá qué proporciones tienes que poner. Luego sal de su chiringo y ve a casa de Durandol. Usa el teletransportador que hay en la base para subir a palacio. Una vez allí, entra y habla con el chef gordo de la cocina. Te ofrecerá entrenar al grupo a cambio de otra entrega de ingredientes. El Beef Jerky lo cogiste de casa de Bunyan al principio del juego. El Swallow Eye es un premio aleatorio de combate. Para conseguir el Martian Squid haz un agujero de pesca en la zona que rodea al castillo. Para el Angler prueba en el de la torre Angel.

Una vez que este maestro se haya unido a la causa, regresa a Rhapala y coge el barco rumbo a Parch.

MARINERO DE AGUA DULCE

De vuelta en Parch ve a la cabaña del Mayor y habla con su mayordomo, quien le dirá al grupo que mezcle en un bol los ingredientes: la caballa, ocho semillas de Shaly, dos unidades de vinagre y cuatro rábanos. Amasa el mejunje y preséntale al Shisu al Mayor.

Si la mezcla está bien hecha, el Mayor les dará al grupo unos mapas que muestran la ubicación del anciano marinero.

Otra vez a la mar, pues. Volvemos a las aguas ya surcadas, pero esta vez debes pasar entre las dos rocas. Entra en la zona "?" y el barco aparecerá en otro canal. Tendrás 30 segundos para alcanzar tu destino en este nuevo tramo fluvial antes de que cambie la marea.

La cabina del marinero está oculta en el canal del Noroeste; los otros canales llevan a piezas de equipamiento que pueden ser recogidas.

Al llegar a la cabina del marinero habla con él; les dirá a los personajes que necesitan el barco negro para cruzar el canal. Los personajes lo encontrarán, pero el barco les atacará. Después de hablar con el grupo, Ryu decide que la única forma de detener el barco consiste en embestirlo. Dale por detrás usando el turbo. Baja a la sala de máquinas y ayuda a Momo. Luego vuelve a cubierta y selecciona a Momo y a otro personaje para abordar el barco negro.



La choza está entre dos rocas cerca de la península.


El marinero legendario hablará a los personajes sobre la tierra sagrada.


Necesitas subir al barco negro para cruzar el océano.

Con un poco de turbo, el barco negro cruzará el mar a toda velocidad.




Usa las plataformas para moverte por las distintas habitaciones.


Asegúrate de que Momo esté seleccionada antes de examinar los ordenadores de la ciudad.


Utiliza las cajas para saltar la distancia que separa las salas de control.

BARCO NEGRO

Súbete al barco negro y atraviesa la puerta del Noroeste. Baja por las escaleras y entra en el camarote que hay en el extremo del final del pasillo. Selecciona a Momo y examina el terminal del Norte; escoge el programa número 2 y súbete a la plataforma gris que os llevará al otro lado de la estancia.

Cruza la puerta y camina hacia la máquina que hay al fondo del corredor. Examínala y coge la tarjeta de identificación. Vuelve a la plataforma móvil y que te lleve otra vez a la primera repisa. Vuelve a examinar el terminal y esta vez ejecuta en programa 4, que hará que la plataforma vaya hacia una caja fuerte que oculta una especie de tinta mágica (Skill Ink).

Vuelve al terminal e introduce el programa 3. Lleva la plataforma a la sala de suministro y pon en marcha la grúa. Regresa a la plataforma y ve andando hasta las escaleras. Sube a la cubierta superior y cruza la puerta. Ve andando hasta la grúa y activa el interruptor. Mírate las instrucciones y mueve la grúa para que recoja las cuatro cajas que hay en el centro de la estancia. Las tres primeras se colocarán correctamente, pero la última se desprenderá y al escachuflarse dejará ver un objeto.

IGNICIÓN

Cruza el puente de cajas y atraviesa la puerta de la pared del Norte.

Avanza hacia el Oeste y dirígete a las cajas para recuperar las Star Shells (cápsulas de las estrellas) de la caja fuerte. Vuelve al puente de cajas y sal de la sala de grúas por el pasillo del Este. Sube las escaleras y entra por la primera puerta a mano izquierda. Registra el estante de dentro en busca de Ammonia.

Cruza la siguiente puerta de la izquierda e inspecciona la máquina que hay allí; luego sube por las escaleras al final del pasillo.

Examina la máquina de ranuras que hay junto al ascensor y la tarjeta de identificación quedará registrada. Sube en el ascensor y selecciona a Momo. Examina el ascensor y, cuando te haya explicado el sistema de ignición, baja y entra en la habitación del dispositivo contador. Mira el número que marca el aparato y vuelve al ascensor. Quédate junto a las escaleras y cuenta los "bips" hasta que suenen 92; luego, cuando hayan sonado 99, sube las escaleras y habla con Momo. El motor arrancará y los personajes que queden subirán a la nave.

MAREO A BORDO

En un momento dado del viaje sonará una alarma. Reúne a los personajes y llévalos al puente. Habla con Momo y ella te dirá que el barco se la ha pegado contra algo. Ve hacia los cuarteles de la tripulación y salva la partida antes de ir hasta la puerta que ha abierto Momo.

Encamínate al Noroeste por dentro del barco y sube a cubierta. Ve hacia la proa del barco y mira en el agua.

Dos calamares atacarán a los personajes, así que aléjalos pero sin correr demasiado porque si no los que atacarán serán ellos. Cuando llegues al final del barco será momento de luchar. Las dos armas que hay a los lados de la cubierta dispararán esporádicamente contra los calamares mientras el grupo se les echa encima. Una vez que hayan sido eliminados, el barco llegará a la orilla.

TIERRA A LA VISTA

Anda hacia el norte desde el muelle y adéntrate en la ciudad. Dirígete al Nordeste y entra en el callejón que se abre entre las dos casas. Habla con el robot que hay allí y selecciona la segunda respuesta que aparece en pantalla para contestarle. Entonces el robot les dará al grupo unos cuantos misiles guiados.

Charla con los lugareños y ve haciendo acopio de equipamiento. Sal de la ciudad por el Noroeste y acampa para pasar la noche. Cuando amanezca, avanza por el Noroeste hacia la zona del bosque donde hay un árbol grande. Entra en el área "?" y ve al árbol del claro; a su izquierda está el Gen Trance que debes recoger antes de ir al mapamundi (Peco puede hablar con el árbol, pero éste no tiene mucho que decir). Selecciona a Momo y dirígete a la zona de la tumba de acero. Toma el camino de la izquierda y acércate al edificio que hay al norte. Sube por la escalera y pilla las gafas ultravioleta que están en la caja de arriba. Camina hacia la derecha y sube por la escalera que verás allí. Métete en el agujero que hay en el tejado del edificio y haz que Momo dispare contra el panel de control que hay en la pared Oeste.

Examina el armario para conseguir un Spanner. Baja por las escaleras y ve hacia el Norte para salir de la tumba.







COLONY

Ve hacia la construcción llamada Colony y entra en ella. Sube por las escaleras y selecciona a Momo para examinar la antena del radar. Vuelve a bajar por las escaleras y cruza la puerta que hay detrás de la antena del radar. Coge la llave de la plataforma de teletransporte y sal de la sala. Anda hacia la izquierda y tírate desde la repisa al vacío. Sigue por la izquierda y recoge el Gen Fracaso. Continúa avanzando por el borde y entra en la primera puerta que encuentres.

Ve por el pasillo y sal por la puerta de enfrente. Camina hacia el Oeste por la repisa y explora el armario para encontrar una fruta de la sabiduría.

Vuelve al desnivel de la repisa, encima del cristal azul, y salta.

Selecciona a Momo y examina la palanca que hay al lado de donde va a parar el grupo. Usa la llave que hay sobre la palanca y alinea los platos rotatorios a su lado. Una vez que hayas lanzado la palanca, los rayos deberían darle al fusible que hay al fondo de la habitación, que es el que activa el teletransportador de arriba. Lleva a todo el grupo al teletransportador y atraviésalo.

PON LA ANTENA

Cuando los personajes se materialicen, haz que Momo le eche un vistazo al panel de control. Luego sal por la puerta Sudeste. Sigue a Honey por el corredor, sube por la escalera y sal por la puerta del fondo. Habla con Momo y vuelve al pasillo de abajo. Avanza por el pasaje alejándote de la sala de teletransporte y da la vuelta por fuera. Sube por las escaleras de la izquierda y entra en la sala de controles.

Antes que nada, levanta la palanca azul, luego la azul claro y, por último, la granate. Esto eleva las pasarelas hasta el nivel superior. Sube por las escaleras del Oeste y cruza por encima de las pasarelas. Sube otra vez por las escaleras y toma el pasillo de la izquierda. Entra en la habitación y acércate a las plataformas. El objetivo en este recinto consiste en llegar a la plataforma central. Mueve las plataformas hasta conseguir que una de ellas se quede directamente a continuación de la plataforma central y pasa por encima. Desde dicha base, los personajes pueden abrir la puerta.

Vuelve atrás por la plataforma y cruza la puerta. Da la vuelta y sube por las escaleras, y luego sigue hasta arriba del edificio. En el tejado del carguero hay un radar; mueve la antena para que mire hacia el Noroeste y empezará a transmitir. Haz que el grupo regrese al teletransportador que hay debajo de cubierta y que Momo revise el panel de control otra vez. Pon rumbo al almacén de contenedores y anda sobre la plataforma.

DRAGNIER

En la parte inferior izquierda del teletransportador del almacén de contenedores está el Gen Radiación; recógelo y regresa mediante el teletransportador. Dale las órdenes convenientes a Dragnier y vuelve a subir a la plataforma.

Abandona la sala de teletransporte y habla con el viejo, quien invitará a los personajes a un banquete. Durante el ágape, el viejo revela que todos los paisanos son miembros de la familia, por lo que el grupo decide pasar la noche allí. Cuando te despiertes examina los estantes en busca de Skill Ink. Sal de la tienda de campaña y habla con Rei. Luego avanza hacia el Noroeste, pasa por las escaleras y habla con Garr. El jefe del pueblo le dice a Ryu que baje al pozo del centro del pueblo.

Entonces sal de allí y guarda la partida. Antes de volver a entrar cambia a los miembros del grupo de forma que entren Garr y Nina. Vuelve al pueblo y baja al pozo.

Baja por las escaleras y ve hacia el pasillo que tiene las paredes pintadas al fresco. Avanza hacia la puerta del fondo y entra en la habitación de la derecha. Examina la estantería y coge el dado. Regresa al pasillo y entra en la sala de la izquierda que hay más lejos. Selecciona a Ryu y charla con Jono; cuando termine de hablar, pedirá audiencia con Garr. Selecciona a Garr y habla con él; te dirá cosas de la diosa Myria. Por último, habla con él usando a Nina. Cuando Jono haya terminado de conversar se convertirá en un dragón dispuesto a luchar con el grupo. Ryu no podrá usar su capacidad de aumento durante el combate, o sea que utiliza su magia. Una vez que el dragón haya sido derrotado se convertirá en chrysma.

Recoge el chrysma redondo para recibir el Gen Infinidad y vete del pozo.



LA FÁBRICA

Conversa con el viejo que hay arriba del pozo y luego ve hacia la zona de teletransporte; encima hay una puerta.

Una vez que hayas recogido todos los genes examina dicha puerta y Ladon aceptará entrenar a los personajes.

Avanza hacia donde está Horis y pídele que te guíe hasta el desierto.

Entonces el grupo será teletransportado al mapamundi. Dirígete a la fábrica y escoge a Momo y a Peco para que acompañen a Ryu dentro.

Toma el camino de abajo para llegar a la entrada de la fábrica y entra. Sube por las escaleras a la habitación de arriba y recupera la Ammonia. Regresa a la planta de abajo y ve por el pasillo. Entra por la puerta que hay después de las escaleras y sigue los escalones.

Examina el armario para encontrar el Rockbreaker. Vuelve a subir y regresa al corredor principal. Ve hasta la palanca de la esquina más lejana y cruza la puerta que encontrarás a continuación.

Sigue el pasaje que rodea la zona y entra en la caverna que tiene una escalera en medio.

Sube por ella y entra en la habitación de los tres interruptores. Los dos que resultan accesibles deben ser activados rápidamente. Esto hará que bajen los bloques que impiden el acceso a los niveles más bajos.

CONTROL

Pasa por la puerta del final y sigue recto. Toma el camino del Sur y cruza la puerta del final. Pasa por la sala electrificada y sube las escalerillas de la esquina Suroeste. Cruza la parte superior de las habitaciones y ve hacia el Noroeste. Tu gente estará ahora en la sala donde hay que activar dos interruptores. Pulsa el que puedes alcanzar ahora y vuelve al área electrificada.

Ahora se habrán formado unos peldaños en el área. Sube a la plataforma elevada y examina el panel de control. Los controles sirven para el robot de abajo; maniobralo para que active los tres interruptores y desenchufa la electricidad. Vuelve a la escalerilla de la esquina de abajo a la izquierda, y luego sal a través de la puerta de arriba a la derecha. Sube las escaleras y selecciona a Momo. Utiliza su cañón para disparar al interruptor de emergencia y abrir la puerta.



SIGA A ESA ESTRELLA

Una vez cumplidas las tareas en la fábrica el grupo se marchará con Horis. Habla con él y les dirá a la pandilla cómo cruzar el desierto hasta llegar al oasis. Examina el jarro que hay junto a su tienda de campaña para conseguir agua y entonces sal del mapa. Al llegar al desierto, el grupo tendrá que seguir la ruta que marcan las estrellas para llegar al oasis. Coloca a Ryu de forma que mire a un punto entre la estrella del Norte y la falsa estrella del Norte. Sigue andando en esa dirección y la falsa estrella empezará a elevarse. Mientras esto ocurre, la línea de tres estrellas que están al Oeste de la del Norte empezarán a moverse a su alrededor. Cuando las dos estrellas del Norte (la 'buena' y la falsa) se encuentren más o menos a la misma altura y las otras tres estrellas estén entre ellas, los personajes se enzarzarán en una pelea con el jefe del desierto. Una vez que el jefe haya sido derrotado, los personajes se retiran al campamento y Nina cae enferma.

Que Ryu hable con Momo y luego salga fuera. Habla con Rei y después anda siguiendo al camello. En un momento dado arréale con la espada de Ryu y llévate la carne para resucitar a Nina. Ahora los personajes se dirigen al oasis.



Con el agua de la jarra de la derecha podrás sobrevivir al calor del desierto.


Cuando las estrellas se alineen como en esta imagen, significa que el oasis no está lejos.


Utiliza magia de aire y agua para combatir al jefe del desierto.



Hacia el final del juego, recoge todas las armas que puedas para la batalla final.



Utiliza a Garr para aplastar la caja que bloquea el paso al teletransportador.

Si apagas las luces, las defensas láser quedarán en evidencia.



Éste es el ascensor que te llevará a la estación Myria.

MEDIANOCHE EN EL OASIS

Al llegar al oasis el grupo es invitado a hacerle compañía a un tipo con turbante. Cura a los personajes y guarda la partida. Entonces Nina se recupera completamente y se une al grupo. Una vez que todos están listos, escoge a Garr para formar parte del grupo principal. Dirígete al montón de tierra y sube por el camino; así alejarás al grupo del desierto. Avanza hacia el Noreste desde el oasis y entra en la zona "?" que está rodeada de edificios. Penetra en el edificio y selecciona a Garr; úsalo para romper la caja que hay junto al teletransportador para poder subir por la pasarela. Si el grupo necesita algún tipo de entrenamiento o debe encontrar algún jefe, utiliza el teletransportador para volver a Wyndia. El último jefe está en el patio central del palacio; para que entrene a los personajes tienes que haber reclutado previamente a los otros 16 jefes que hay en el mundo.

CAER XHAN

Entra en Caer Xhan y compra repuestos en las dos tiendas de robots que hay allí.

Sal a la carretera, a mano derecha, y entra en el edificio de arriba del mapa. Examina el robot que parece miel, luego camina hacia el Oeste y entra en la habitación que tiene unos cuadrados en el suelo. Baja las escaleras de la izquierda y entra en la sala de interruptores. Tira del interruptor para apagar las luces y vuelve a la habitación de arriba. Ahora el láser de seguridad resultará visible. Mueve a los personajes alrededor de los lásers y por las escaleras de la derecha. Una vez fuera, dirígete al Norte y entra en el edificio que verás. Ve hacia el panel y vuelve a dar la luz. Activa los controles manuales y se abrirá una puerta de la ciudad. Sal de la habitación y salta desde la repisa hacia la izquierda. Avanza rumbo al Norte y entra en el centro de control. Activa el terminal que hay allí y cruza la puerta que no está cerrada con llave. Ve hacia el ascensor cuando aparezca y el grupo será llevado a la estación Myria.

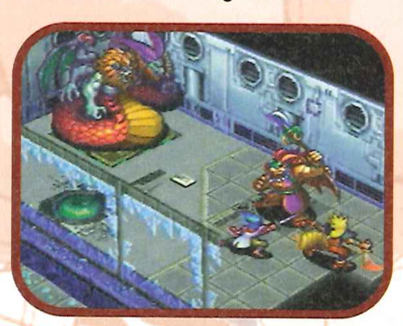
¡ES UN GAS!

Cierra el gas del cuartucho y sal de la habitación. Entra por la siguiente puerta que te encuentras en el pasillo y examina los paneles de control. Configura éstos y los de la siguiente sala hasta ajustarlos a los del diagrama. Cruza por el pasaje electrónico del cubículo y baja en el ascensor. Ve hacia el pasillo de abajo y entra en la zona cerrada de la izquierda.

En la esquina de la segunda habitación hay algo de Skill Ink; cógela y vuelve al corredor del medio. Ve por ese pasillo y encamínate al Norte a través de la segunda habitación. Monta en el segundo ascensor y sube hasta que llegues a la guarida de la criatura. Mata al bicho y recupera la tarjeta de identificación. Baja en el ascensor a la zona de almacenamiento. Recoge los globos de helio del armario y sal por la puerta Sudeste. Selecciona a Rei y que coja el candado de la jaula. Pilla los bártulos de los armarios y regresa al punto de guardado al final de las escaleras.

ACCESO SEGURO

Selecciona a Momo y a Rei para que se unan al grupo y ve hacia las dos puertas cerradas con llave que has visto antes. Usa la tarjeta de identificación para abrir una de las puertas y crúzala. Habla con el robot solitario y te ofrecerá darle al grupo uno de los otros androides como guía. Examina el armario para conseguir el veneno del demonio, sal de la habitación y sube por las escaleras como antes. Esta vez sigue el camino verde y toma las escaleras para subir al nivel más alto. Al llegar al final del camino la ruta está bloqueado por una gigantesca planta verde. Selecciona a Momo y equípala con helio. Usa su cañón para retirar las plantas antes de cruzar la puerta.



Toma el camino del Noroeste y coge la proteína del armario. Vuelve a la senda principal y ve hacia el Norte. Dirígete a la esquina Norte y que Rei abra la puerta. Rastrea en las estanterías de la siguiente habitación en busca de algo de fruta de la sabiduría y de raíz de la sabiduría. Entonces rodea cuidadosamente la planta que hay en el tanque y sal por la puerta más lejana.

Cruza el jardín del Oeste hacia la montaña del fondo. Desde allí camina hacia el Norte y cruza la puerta.

Examina el armario que hay dentro de la habitación para conseguir la lanza del dragón. Vuelve al jardín y ve otra vez a la montaña. Ve hacia el Este y sube por las escaleras. Sal por la puerta del fondo del pasaje y entonces coge el ascensor para ir al nivel de arriba.

EDÉN

Sal del ascensor y echa un vistazo a tu alrededor. En la esquina Noreste del mapa hay una Soul Gem (piedra alma) esperando a que la encuentres. En la esquina Sudoeste hay Force Armour (armadura reforzada); cuando los hayas cogido ve al puente del Noroeste. Habla con Teepo, quien informará al grupo sobre la amenaza que se cierne sobre ellos. Entonces él transportará a Ryu a un mundo extraño.

Camina hacia la izquierda y oirás la voz de Nina; si continúas andando, Nina aparecerá y deberás hablar con ella. Después examina la estatua del dragón que hay a la izquierda. Sigue andando hacia la izquierda y Ryu será devuelto a la sección en la que apareció Nina.

Avanza de nuevo hacia la izquierda y examina la estatua del dragón. Entonces ve a la derecha y Ryu será transportado a otra zona.

Al llegar a la siguiente área Rei empieza a hablar con Ryu y luego se va. Dirígete a la estatua del dragón y salva la partida. Gira a la derecha y acércate a la estatua del dragón. Examina las dos losas que hay a los lados de la estatua para descubrir las zonas nuevas.



CENTRAL ELÉCTRICA

Entra en la central eléctrica y sube las primeras escaleras. Tira de la palanca que verás arriba y vuelve abajo. Examina el panel de al lado del hoyo del suelo y se moverá el ascensor. Selecciona el punto de llegada y sube; recoge la Wisdom Fruit (Fruta de la sabiduría) del cofre y vuelve al panel de control.

Esta vez selecciona el punto de mantenimiento antes de subir al ascensor.

Ve al Norte y entra en el siguiente ascensor. Sigue el corredor y atraviesa la puerta de la pared del Norte.

En el lado opuesto a la salida hay dos puertas cerradas que se abren con tarjetas de identificación. Ignóralas y ve hacia la escalera de la izquierda. Examina los dos terminales de arriba y desactiva el láser. Luego ve y abre la entrada principal, donde los personajes entraron en la central eléctrica. Vuelve a las dos puertas cerradas y baja por el pasillo de tu izquierda. Toma la puerta de la pared derecha y examina lo que hay dentro. Guarda la partida y deja descansar a los personajes; para ello emplea las camas y el libro, y luego vuelve al corredor. Sube las escaleras y coge el dinero de la alacena. Sal por la puerta y sigue el camino amarillo hasta las escaleras. Entra en la cinta transportadora y úsala para llevar a los protagonistas hasta el siguiente camino amarillo.

Continúa por el camino amarillo hasta el final y sal por la puerta del final. Examina la jaula y tus amigos descubrirán una tarjeta de identificación.

Avanza hacia el área de la izquierda y Ryu se caerá por un agujero.

Cuando hayas aterrizado inspecciona la estatua del dragón y contesta afirmativamente a su pregunta. Coge el anillo el armario y ve hacia la derecha. Entra en la columna brillante y Ryu será llevado de vuelta al nivel de arriba.

FUEGO CAMINA CONMIGO

Dirígete al norte y Ryu reaparecerá en el lugar donde habló con Rei. Gira a la izquierda hacia la estatua del dragón y examínala una vez más. Quédate plantado en frente de ella durante unos 20 segundos y detrás de ella se abrirá una zona nueva. Ve hacia esta área por cualquiera de los caminos que hay a los lados para llegar a los armarios que hay cerca de la estatua del dragón. Una vez abiertos ve hacia la izquierda y atraviesa la columna de energía.

Ahora Ryu está en un laberinto lleno de teletransportadores. Avanza hacia el teletransportador amarillo y súbete a él.

Habla con Garr y entonces súbete a todos los demás teletransportadores por este orden: lila, verde, azul. Al entrar en la columna de energía que hay al fondo del laberinto Ryu se encuentra con Teepo, quien emplaza a un jinete esquelético a que ataque a Ryu.

Una vez que se le han bajado los humos al jinete, Ryu es devuelto al jardín. A él se unen otros dos miembros del grupo. También aparece Teepo, que después de transformarse en un dragón ataca a los personajes. Al ser finalmente liquidado, Teepo deja armadura y un arma para los personajes. Recoge este material y la tarjeta-llave y regresa a la segunda puerta cerrada.

LA BUENA ESTRELLA

Abre la puerta A y coge la Light Bangle (bengala de luz) del armario. Vuelve al pasillo donde está la habitación de guardar y sube las escaleras. Ve a la sección donde empiezan los caminos verde y amarillo. Dirígete al Sudeste y, cuando llegues al cruce, toma la dirección Sur. Abre la puerta que está cerrada con llave utilizando la segunda tarjeta de identificación y *vamos p'allá*. Toma el camino del Noroeste al llegar a la primera bifuración y, en la segunda, el del Sudoeste. Cuando los personajes lleguen a la salida, cruza la puerta.

Entonces entrarán en una sección laberíntica. Camina hacia delante a través de las tres primeras puertas hasta que el grupo llegue a una habitación donde hay una escalera.

Sube por ella y entra en la sala de la izquierda. Coge las Moon Tears (lágrimas de la luna) del armario de la habitación y sal por la otra puerta. Baja por la escalera y guarda la partida usando el libro. Baja por la segunda escalera para entrar en la sección subterránea.

LÁSTIMA QUE TERMINÓ

Al llegar a la zona subterránea Honey se echa a correr. Síguelo y abrirá las puertas que llevan al ascensor. Baja en el ascensor y habla con el holograma del primer pasillo. Sigue el pasaje y los personajes aprenderán más cosas sobre este mundo.

Conversa con el segundo holograma y sigue dando la vuelta por el pasaje. Cuando el camino se bifurque, toma la vía de la derecha para descubrir más cosas del chrysma. A la derecha encontrarás un ascensor que debes tomar para buscar a Myria. Habla con Myria, quien desterrará a los personajes.

Entonces Peco intervendrá para recuperarlos. Cuando Myria le da una oportunidad a Ryu, habla con todos los personajes uno por uno. Una vez que lo hayas hecho, vuelve a conversar con Myria y ésta le preguntará una cosa a Ryu. Si éste decide renunciar a su poder, el juego habrá terminado; si decide conservarlo, deberá luchar con la diosa.

Selecciona a dos miembros del grupo para atacar a la bruja de la reina y prepárate para una ardua batalla.







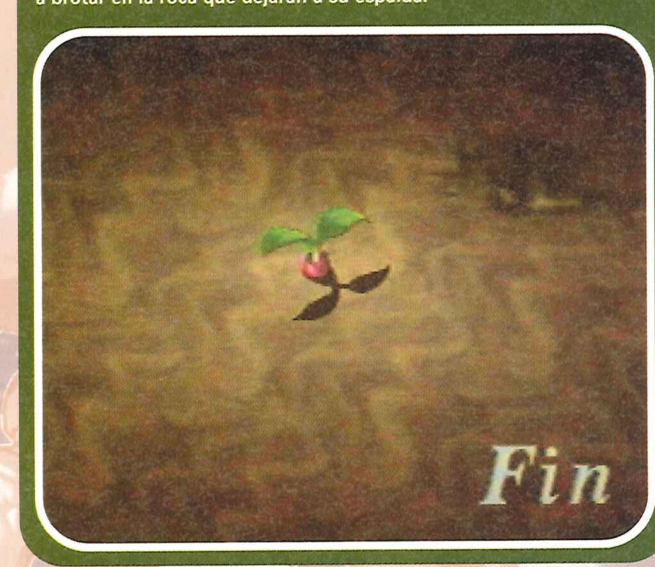
Myria se planta ante los personajes en un último intento para conseguir que se vayan.



La última batalla con Myria es dura. Asegúrate de que los personajes se encuentren en un nivel alto.

NUEVAS ESPERANZAS

Cuando Myria sea devuelta a su propio terreno, Garr se volverá de piedra. El complejo entrará en erupción y se convertirá en una bola de fuego cuando los personajes huyan de las ruinas. Cuando caminen hacia la puesta de sol, una pequeña semilla comenzará a brotar en la roca que dejarán a su espalda.





LIBRO DE RUTA

Editor:	Sony
Distribuidor:	Sony
Precio:	6.990 pesetas

BOMBERMAN WORLD



PASSWORDS

Nivel versus extra
Introduce 5656 como código

Nivel de batalla extra
Introduce 4989 como código

Modo de batalla real
Introduce 1616 como código

Modo maníaco
Introduce 4622 como código

Planeta Bosque

1-1	8010
1-2	1180
1-3	8086
1-4	2919
1-5	1021

Planeta Viento

2-1	0127
2-2	1220
2-3	1018
2-4	0804
2-5	0714

Planeta Fuego

3-1	1027
3-2	2413
3-3	3009
3-4	6502
3-5	6809

Planeta Océano

4-1	0627
4-2	8818
4-3	3674
4-4	4891
4-5	0605

Planeta Negro

5-1	0730
5-2	2151
5-3	3562
5-4	3812
5-5	2203

Desde su primera aparición en la consola PC Engine, hace ocho años, Bomberman se ha convertido en una leyenda del videojuego. Ahora este tipo alegre y descarado necesita nuestra ayuda para explorar nuevos mundos...



2 JUGADORES
TARJETA DE MEMORIA 1 BLOQUE
DUAL SHOCK™
MULTI-TAP

MUNDO 1

PLANETA BOSQUE
ÁREA 1-1

CRISTALES AZULES: ✱✱✱✱

Un nivel de lo más fácil para que los que aún no conozcáis la serie Bomberman os familiaricéis con el juego. Hay poco *scroll* de pantalla y sólo un puñado de cristales que recoger, así que no hay excusa para fracasar.

Atrapa a tus enemigos entre una pared y una bomba recién puesta (según la disposición de los hongos, que es aleatoria); no podrán moverse y ya serán uno menos. Cuando tengas los cuatro cristales, dirígete a la salida de la esquina superior derecha de la pantalla.



PLANETA BOSQUE
ÁREA 1-2

CRISTALES AZULES: ✱✱✱✱✱✱

Empiezas el nivel en el lado izquierdo de los dos puentes de madera. En ambos lados verás un árbol en el medio: ahí hallarás un mico impertinente. Si te acercas demasiado al árbol, el primate te tirará pieles de plátano que harán que resbales y te caigas de culo. El enemigo verde de ojos saltones puede tragarse una bomba, pero al hacerlo se mueve mucho más lento, lo que causa su inminente autodestrucción. Hay un cristal azul oculto en el cuerpo de un enemigo (el de coronilla azul), así que revienta a ese desgraciado para sacárselo. Una vez que tengas todos los cristales, pasa el puente y recoge los últimos que hay en el lado derecho del área. Cuando los tengas todos, cruza el portal de salida.



PLANETA BOSQUE
ÁREA 1-3

CRISTALES AZULES: ✱✱✱✱✱✱

Empiezas en la zona superior izquierda del nivel; recoge los cristales cercanos y pon una bomba junto al árbol: con esto lo volcarás y podrás pasar al otro lado (usa la Fuerza, Luke... la de la bomba, claro). Antes de cruzar, empero, baja a la sección inferior y recoge los cristales que hay allí.

Cuando la banda derecha esté despejada, ve al árbol y entra en la parte nueva. Vuela todas las setas para abrir un camino hasta los cristales y luego encamínate al portal y sal del nivel.



PLANETA BOSQUE
ÁREA 1-4

CRISTALES AZULES: ✱

Ahora te enfrentas a tu primera prueba de verdad: una lucha individual contra el subjefe de este mundo. Con tu reserva de bombas deberías vencerlo con facilidad. Atácalo cuando esté en cualquiera de las cuatro esquinas del área. Pon una fila de bombas a lo largo y por arriba (con la intención de atraparlo) y sal de ahí por patas. Cuando la criatura se haga un ovillo, manténte lejos, ya que sobrevivirá a las explosiones y accionará tus propias bombas. A la que lo pilles entres dos de tus bombas habrás completado el nivel.



PLANETA BOSQUE
ÁREA 1-5

CRISTALES AZULES: NINGUNO

Con el subjefe ya fiambre es momento de encararse al jefe final de este mundo: una planta con muy mala idea que es relativamente fácil de vencer. Coloca una bomba a cada uno de sus lados para dañarla. Sigue así hasta que ese reclamo de Plantavit quede frito mientras evitas sus bombas y hojas venenosas. ¡Tronco va! Cuando le hayas causado bastante estropicio, el nivel estará completo.



CRIATURAS PLANETA BOSQUE

Blue Top (Coronilla azul)
Esta puntiaguda criatura (que también aparece en otros mundos) siempre dejará tras de sí al morir un cristal azul oculto.

Bouncing Brown (Marrón saltador)
Ah, qué mono, ¿verdad? Pongámosle una bomba al lado para reventarlo. ¡Jua, jua! Pero ten cuidado: igual la pasa de un salto.

Blug-Eyed Green (Verde de ojos saltones)
Esta criatura va gateando por ahí tan feliz hasta que ¡buuum! Eso sí, a veces se come una bomba, aunque después va mucho más lento.

Cheeky Monkey (Mono gamberro)
La madre que lo... Este monito se sube a su árbol y te tira pieles de plátano si te acercas demasiado.

Cow Head (Cabeza de vaca)
¡Hay que... fastidiarse con los experimentos alienígenas! ¡Ahora ya van y dejan sólo la cabeza de la vaca! Atento a sus embestidas.

Wood Louse (Piojo de la madera)
¡Puaj! Estos crustáceos de dieta fibrosa se comen todo lo que esté muerto, pero contigo, Bomberman, harán una excepción.

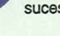
OBJETOS

Blue Crystals (Cristales azules)
Hacen falta para abrir el teletransportador de salida de cada nivel, salvo en los niveles con jefe. Hay de uno a seis por nivel.

Bomb Switch (Bomba de relojería)
Puedes hacer estallar tus bombas en cualquier momento pulsando X. Ya no te frustrarás cuando tu bomba no acierte el blanco.



Extra Bomb (Bomba extra)
Este artículo te premia con una bomba extra. En lugar de una sola, ahora puedes poner dos a la vez, y así sucesivamente.







MUNDO 2

PLANETA VIENTO ÁREA 2-1

CRISTALES AZULES: ✱✱✱✱✱

Un mundo nuevo y nuevas aventuras para Bomberman, aunque este área sólo consta de una plataforma. Consigue los cristales azules —debes volar a la criatura de abajo a la derecha para revelar uno— antes de ir al teletransportador de salida y acabar el nivel.

PLANETA BOSQUE ÁREA 2-2

CRISTALES AZULES: ✱✱✱✱✱✱

Antes de subir a la pequeña plataforma móvil y dirigirte a la siguiente sección, toma el cristal y usa un par de bombas para destruir los cactus y sacar al descubierto un artículo de bombas extra. Ahora ve a la plataforma. Sigue bajando por las escaleras —evitando los mini tornados— y ábrete paso entre los obstáculos (vivos y muertos) mientras recoges el resto de cristales.
Al destruir ciertos cactus aparecen artículos. Cuando tengas todas los cristales, ve al portal que hay en la esquina superior derecha.

PLANETA VIENTO ÁREA 2-3

CRISTALES AZULES: ✱✱✱✱✱✱

Al aparecer verás nuevos enemigos a los que enfrentarte. El primero es una pila de tres cactus con un ojo enorme en cada uno. Por suerte para ti suele estar atrapado en una sección pequeña rodeada de otros cactus de la variedad muerta. Baja a la pequeña plataforma móvil de debajo y, por el camino, toma el cristal azul. Súbete, ve a la siguiente plataforma y recoge los cristales azules de esta sección del nivel. Una vez que tengas lo que buscabas, vuelve a la plataforma pequeña y sube de nuevo a la sección contigua. Ve a la derecha pasando ante el portal de salida y volando todo lo que se te ponga por delante, y entra en otra sección. Tras matar —o bien evitar— a otro gran cactus enemigo, ponte en otra pequeña plataforma móvil. Agénciate el último de los cristales azules en la plataforma siguiente y vuelve hacia el portal de salida para completar el nivel.

PLANETA VIENTO ÁREA 2-4

CRISTALES AZULES: ✱

Hay un momento en el que puedes estar seguro de que acertarás al personaje del subjefe: esto se da justo después de que se teletransporte a otro sitio. Pon una bomba cerca cuando empiece a dejar de centellar y pon pies en polvorosa porque la explosión le quitará uno o dos puntos de energía. Sigue así hasta que quede bien chamuscada.

PLANETA VIENTO ÁREA 2-5

CRISTALES AZULES: NINGUNO

Con la señorita fuera de circulación, toca vérselas con la mamá jefe de este mundo. Este descomunal robot de mirada atontolinada es tan duro como Terminator y tan poderoso como Robocop: exacto, es una máquina malvada, y, por si fuera poco, ¡repleta de «Girl Power»! Ni se te ocurra enfrentarte a esta tipeja reluciente sin contar con una o dos aceleraciones de niveles anteriores.

Tus bombas sólo suelen tener efecto cuando la jefa está justo encima. Sin embargo, a menudo puedes darle al enemigo justo delante de ella.

En cuanto la veas sacar sus refulgentes y afiladas cuchillas, vete lo más lejos posible; esas hojas puntiagudas duelen un rato. Dispón múltiples bombas en su camino mientras deambula por la zona. Tras algunos impactos de tus bombas, ella estará vencida y el nivel, terminado.





Las escaleras de algunos niveles son las únicas zonas seguras para nuestro héroe.






CRIATURAS PLANETA VIENTO

Cactus Trio (Trío de cactus)
Esta monstruosidad de seis ojos soporta tres impactos (uno por cabeza) antes de caer. Si te acercas demasiado a ella, se caerá a propósito. («Mmm, intentando aplastarte está».)

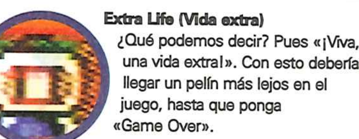
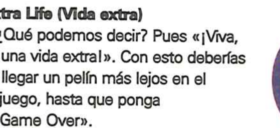
Clock ears (Orejas reloj)
Parece un reloj con las orejas del príncipe Carlos de Inglaterra, y es tan inofensivo como el futuro rey inglés; bueno, al menos físicamente.

Cloud Guard (Nube guardián)
Este brumoso enemigo va tan tranquilo por los niveles tirando alguna que otra flecha en tu dirección; se le vence con facilidad.

Green Ball (Bola verde)
¡Boing, boing! Esta diminuta bola de viento va dando brincos por la pantalla con el propósito de sorprenderte. Pobrecilla...

Liquid (Líquido)
Como el T-1000 de Terminator 2, este líquido malo puede cambiar de forma cuando le conviene (si es que un charco se puede considerar un cambio a mejor, claro).

Extra Hits (Impactos extra)
Aumenta el número de impactos que Bomberman puede aguantar antes de perder una vida, pero no confíes demasiado en ellos.

Extra Life (Vida extra)
¿Qué podemos decir? Pues «¡Viva, una vida extra!». Con esto deberías llegar un pelín más lejos en el juego, hasta que ponga «Game Over».

Freeze Time (Congelador del tiempo)
Detiene el tiempo en todas partes (excepto en la vida real) durante algunos segundos. Ahora puedes hacer comer bomba a esos malos sin miedo a repercusiones.







PLANETA FUEGO
ÁREA 3-1

CRISTALES AZULES: ✱✱✱✱

La acción toma un giro a lo *Indiana Jones en el templo maldito* en el primer área de este mundo abrasador. Cuando pongas bombas ten en cuenta que los enemigos mano/guante pueden sacarlas de su camino y tirártelas a ti. Usa pues la longitud de las explosiones a tu favor. Recoge los dos cristales de este lado del foso de lava. Usa la carretilla y el interruptor de la vía para pasar sobre el foso de lava (¡sí, señor!) al otro lado. Toma el último de los cristales y sal por el punto de teletransporte.



PLANETA FUEGO
ÁREA 3-2

CRISTALES AZULES: ✱✱✱✱✱✱

¡Puaj, arácnidos! Aunque estas amenazas de ocho patas no parecen para nada peligrosas, pueden ser de lo más molesto, ya que las muy puñeteras lanzan una telaraña que tiende a hacerte tropezar. Pero bueno, mientras te mantengas lejos o uses una bomba (a gran distancia), no te resultarán demasiado frustrantes.




Una vez que hayas recogido todos los cristales de esta plataforma, salta a la carretilla y baja a la plataforma inferior. En cuanto te echen de la carretilla, toma el último cristal y vuela algunas rocas para revelar unos cuantos artículos. Ahora vuelve a la carretilla. Cuando llegues a la plataforma superior, entra en el teletransportador de salida.

PLANETA FUEGO
ÁREA 3-3

CRISTALES AZULES: ✱✱✱✱✱✱

Al empezar la plataforma parece libre de enemigos, ¡pero no! En efecto, una de la criaturas se ha disfrazado de roca. (Muy ingenioso, sí; casi más que Pedrito Ruíz en sus entrevistas, je, je). Aunque al principio pueda parecer un buen disfraz, en cuanto se mueve se le ve el plumero. Recoge el cristal y ve de la plataforma pequeña móvil a la siguiente plataforma.

Ten cuidado con los tipos de resuello flamígero que hay en lo alto de dicha plataforma, ya que su aliento llega bastante lejos (no usan Licor del Polo, eso está claro). Recoge los cristales en tu camino hacia la gran piedra que hay arriba a la derecha en esta sección superior. Planea con tiento cómo ir allí porque en esta sección hay una serie de fosas desperdigadas: puedes pasar una vez sobre ellas, pero a la segunda que lo intentes perderás una vida.

Pon una bomba junto a la roca para desprenderla de sus cimientos y crear un camino a la siguiente plataforma. Baja por este camino recién formado y destruye al tipo de coronilla azul para revelar un cristal azul. Sigue hacia la derecha superior de esta plataforma, toma los cristales que quedan y sal por teletransporte.

PLANETA FUEGO
ÁREA 3-4

CRISTALES AZULES: ✱

Lo primero que viene a la cabeza al ver al subjefe es que parece un enemigo de los Power Rangers; o sea, que matarlo está chupado. Si estás demasiado tiempo en un sitio (uno o dos segundos), saldrá fuego de su cuerpo en cuatro direcciones: de su izquierda, de frente, de detrás y de su lado derecho, así que corre a la esquina más lejana para evitar que te achicharren. El momento de atacar se da cuando las llamas empiezan a salir del suelo: entonces se está quieto, circunstancia ideal para poner bombas sin más tardar. Si consigues dejar unas cuantas bombas, deberías poder pillarle entre sus intensos ataques. Una vez que derrotes al robot, en plan Ranger Rojo, habrás completado este área.



Además del fuego que te lanza el jefe, tienes que evitar las ráfagas que salen del suelo.

PLANETA FUEGO
ÁREA 3-5

CRISTALES AZULES: NINGUNO

Una vez que el robot está vencido toca enfrentarse al jefe del mundo de fuego: un trío de bolas desiguales con la misma mueca malvada. Por desgracia sus ataques parecen aleatorios, así que no podemos indicar un modo de éxito seguro para acabar con él. Si has empezado este nivel mediante una contraseña, comenzarás la batalla con lo mínimo en armas, es decir, ¡una bomba! Si quieres tener alguna posibilidad real de ganar, más te vale haber obtenido al menos una aceleración, un par de power-ups de llama y unas cuantas bombas extra. El mejor instante para atacar es cuando arroja llamas al aire: ponle rápido un par de bombas cerca y sal pitando. Tras algunos impactos, sus bolas se caerán y el área quedará despejada.





Pon una bomba justo junto al jefe y sal pitando antes de que sus bolas te den.

CRIATURAS PLANETA FUEGO

Fire Breather (Aliento de fuego)
Anda como un egipcio, pero exhala fuego como un dragón. Esta híbrida criatura lanza una largo chorro de fuego si te quedas quieto demasiado rato.

Glove (Guante)
Por mucha piel noble que pueda tener, sigue siendo un pelma con la habilidad de devolverte las bombas que con tanto esmero habías puesto.

Kamikaze Bomb (Bomba kamikaze)
Colocada discretamente alrededor de las zonas de lava, la bomba kamikaze aguarda a que su víctima potencial se acerque, y ¡catapum!

Miner (Minero)
Este sujeto de sombrero tieso es una criatura más cómica que peligrosa. Una bomba básica bastará.

Rock (Roca)
Y el Premio al Ingenio 1998 es para... ¡Rocky!, por su papel de Roca, que consiste en esperar para atacar al confiado Bomberman.

Spider (Araña)
Esta amenaza octópoda de dientes grandotes escupe una enorme telaraña con la intención de hacer tropezar a nuestro héroe, así que no te le acerques demasiado.

Kick Bomb (Bomba-patada)
Patea una bomba y envíala volando por la plataforma hasta que llegue a un enemigo, a un bloque o al borde de la plataforma.



Larger Flame (Llama mayor)
Expande las explosiones de tus bombas con este artículo esencial. Posibilitará los ataques a gran distancia, cosa harto recomendable.



Line Bomb (Bomba en línea)
Si usar el botón ○ más de una vez te deja el dedo hecho cisco, pulsa □ sólo una vez para soltar todas las bombas juntas.





MUNDO 4

CRIATURAS PLANETA OCÉANO

Beetroot (Remolacha)
Fácil de matar y muy sabrosa en ensalada. Este rufián morado se pavonea por la plataforma esperando pillar una ración de Bomberman.

Big-Lipped Fish (Pez de labios gordos)
Los peces macho se estremecen al ver a esta voluptuosa pescadilla de labios grandes y redondeados. Sólo se la puede matar cuando se la ve entera.

Jellyfish (Medusa)
Aunque un poco más fáciles de descubrir que sus homólogos reales, pican igual de fuerte si te acercas demasiado.

Octopus (Pulpo)
Esta criatura con tentáculos se esconde en su sombrero si siente algún peligro y además te dispara tinta negra.

Swordfish (Pez espada)
Aunque sin duda es más grande que la mayoría del resto de peligros de los cinco mundos, no representa una gran amenaza. Sólo da miedo cuando te ataca. ¿Lo pillas? No te preocupes, ya lo pillarás.

Yoda
«Hazlo sí o no, elección no hay». Sabias palabras para un enano. Si bien resulta fácil de matar, se te caerá la Fuerza encima si te da con su arco.

PLANETA OCÉANO ÁREA 4-1

CRISTALES AZULES: ✱✱✱✱

Del calor al frío. La travesía de Bomberman le lleva al húmedo y salvaje mundo del Planeta Océano. Recoge los cristales esparcidos por la zona superior antes de viajar al lecho marino. Deberás poner bombas junto a las pequeñas válvulas de los conductos para abrir un camino hacia abajo; la explosión resultante se dejará notar en las cañerías oceánicas inferiores y eliminará así la vida planetaria. Con las escaleras despejadas, baja al área inferior y hazte con los cristales restantes. Puedes eludir los careos con la vida marina o bien usar bombas para despejar el área. Si bien la medusa es fácil de suprimir, a los demás es mejor evitarlos. Con todos los cristales en tu poder, sube otra vez al teletransportador de salida.


Una vez que la base de la escalera esté despejada, baja y recoge el último de los cristales.

PLANETA OCÉANO ÁREA 4-2

CRISTALES AZULES: ✱✱✱✱✱✱

Este nivel oceánico tiene una novedad singular que viene dada por una polea con pinza. Si estás demasiado rato parado en un sitio (salvo en las escaleras), te levantará y te llevará al principio, así que aconsejamos que no te pares nunca. Mientras bombardeas y esquivas a la remolacha y a la pequeña criatura que se parece a Yoda (¡Mmm, en peligro estás!), recoge los cristales de esta primera sección del nivel. Luego ve a los tornados para que te lleven a la siguiente sección. Dale jarabe de bomba al de la coronilla azul para revelar un cristal oculto y luego baja por las escaleras a la última sección de este complicado nivel. Toma los demás cristales y encamínate al teletransportador de salida.

PLANETA OCÉANO ÁREA 4-3

CRISTALES AZULES: ✱✱✱✱✱

Un nivel bonito y sencillo antes de tu confrontación con el subjefe de este mundo. Toma los cristales de la parte superior de este nivel —bombardea a los peces espada si se ponen tontos— y baja luego por las escaleras al área



inferior del lecho marino. En esta zona inferior deberías hallar las bombas de relojería. Los peces de grandes labios sólo mueren cuando son visibles del todo, así que ten a punto esas bombas de relojería. Recoge el siguiente par de cristales azules mientras subes por los compresores (calcula tu paso a la perfección). Toma el último cristal y teletranspórtate para salir.

PLANETA OCÉANO ÁREA 4-4

CRISTALES AZULES: ✱

Aquí lo único que podría hacerte espichar son tus propias bombas y fallos tontos. Este tipo sorprende por lo fácil que es de vencer una vez que se sabe cómo hacerlo (lógico, ¿no?). Hay muchas opciones para que Bomberman le dé una buena azotaina. La primera es esperar a que se teletransporte (no suele ir lejos) y dejar una bomba cuando se materializa; la segunda consiste en seguirlo (esperando que ponga una bomba) y dejar una enseguida delante suyo para atraparlo. Cualquiera de las maneras requiere reacciones rápidas y un buen cálculo de tus acciones, lo que no debería suponer un problema si has llegado hasta aquí. Derrotado el enemi-go del tubo, ve a por el jefe del penúltimo mundo.



PLANETA OCÉANO ÁREA 4-5

CRISTALES AZULES: NINGUNO

¡Hala, vaya pedazo de calamar! Éste es sin duda el enemigo más grande al que jamás se haya encarado Bomberman y, por desgracia, no será el último. Te esperan una serie de ataques que deberás esquivar con destreza para ganar. El primero consiste en unas pequeñas bolas que arroja desde sus tentáculos; el segundo es una gigantesca ola doble que arrastra todo lo que encuentra; el tercero es el enorme balanceo de uno de sus tentáculos que se lleva tus bombas (¡o a ti mismo!). Calcular bien resulta vital: debes poner una bomba junto a él cuando sus tentáculos están bajos y mientras esquivas las bolas. Tras algunos impactos, la bestia la diñará y el nivel estará completo.





Esquiva a las medusas en tu búsqueda de los cristales restantes.

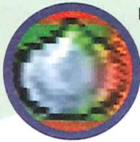


No te pares para evitar que la polea te levante.

Liquid Bombs (Bombas líquidas)
Si estas bombas tienen alguna ventaja es algo así como un misterio, pero... eh... al menos son distintas a las típicas y aburridas bombas negras.



Power Bomb (Bomba de potencia)
Justo lo que sugiere el nombre, mira tú por donde: estas potentes bombas son más poderosas que tus bombitas básicas de ñiquiñaque.



Power Glove (Guante de poder)
Con este práctico objeto podrás lanzar tus bombas porla plataforma.





PLANETA NEGRO
ÁREA 5-1

CRISTALES AZULES: ✱✱✱✱

Considerando lo lejos que has llegado, este nivel es bastante fácil de completar. Sólo tienes que recoger los cuatro cristales azules antes de entrar en el teletransporte de salida. Si destruyes los cascos tipo cilón (¿qué pasa, es que nunca has visto *Galactica*?) obtendrás algunos útiles artículos. Eso sí, al tanto: cuando bombardees las pequeñas naves cohete, ten cuidado con la explosión retardada tras su destrucción.



PLANETA NEGRO
ÁREA 5-2

CRISTALES AZULES: ✱✱✱✱✱

Pon sin tardar una bomba junto a las máquinas eléctricas antes de que el robot te pille; con eso debería bastar para refrenarlo o incluso destruirlo. Sube por la pantalla y coloca una bomba junto al interruptor de los satélites: así los activarás y podrás llegar a la plataforma espacial del otro lado. Recoge todos los cristales azules de esta plataforma antes de ir bajo uno de los satélites.Toma los cristales de esta plataforma y ve luego al enrejado para que te transporten a la plataforma inferior. Elimina a las versiones transparentes de Bomberman antes de seguir, ya que los muy simpáticos no dejan de tirar minas en tu dirección. Usa el enrejado para transportarte fuera de peligro si hace falta. Cuando tengas el último cristal, vuelve a transportarte a la plataforma superior y sal por el punto de teletransporte (¿por dónde si no?).



PLANETA NEGRO
ÁREA 5-3

CRISTALES AZULES: ✱✱✱✱✱✱

La tercera zona de este mundo es muy parecida a las dos últimas, aunque algo más frenética. Los robots azules han sido sustituidos por pequeños cascos verdes y amarillos vinculados, y los Bomberman transparentes se han esfumado.

En la primera sección de esta plataforma deberás eliminar a los enemigos y lanzacohetes que hay cerca de tu punto de partida. Deberías hallar un artículo de bomba-patada que puedes usar para cargarte a malos antes de que se arrimen demasiado. Una explosión detendrá el vínculo y las siguientes bombas se encargarán del resto.

Sigue por la derecha hacia el punto de teletransporte. Sin embargo, antes de poder salir del nivel debes recoger los demás cristales azules. Mientras evitas o bombardeas al enemigo, hazte con los dichosos cristales de esta sección de la plataforma superior y ve luego por el enrejado para transportarte a la plataforma inferior.

Cuando llegues allí deberás echar mano de la misma velocidad y rapidez mental. Es probable que te resulte más fácil destruir todo rastro de enemigo en esta plataforma antes de recoger el resto de cristales y volver al teletransportador de salida.



PLANETA NEGRO
ÁREA 5-4

CRISTALES AZULES: ✱

Como no tengas power-ups y objetos, éste va ser tu reto más duro hasta el momento. Sólo tienes una esperanza de derrotar a este malo encapotado: ponte justo debajo suyo cuando lanza una mina líquida a sus dos lados; entonces, justo cuando se teletransporta, pon una bomba y corre.

Con un poco de suerte reaparecerá a tiempo para que le dañen sus propias bombas, o al menos las tuyas. Una vez liquidado este malvado, es momento del desafío definitivo: el jefe final.

PLANETA NEGRO
ÁREA 5-5

CRISTALES AZULES: NINGUNO

Lo primero que piensas es: «No pinta tan mal, este casco cuadrúpedo parece facilón». Y lo es, ciertamente.

El mejor momento de poner tus bombas, y quizá el más seguro, es cuando dispara láseres por los ojos.

Pero tus problemas sólo acaban de empezar. Tras deshacerte de las piernas del casco, tendrás que habértelas con el cuerpo superior de un robot gigante. Y no sólo eso; hay láseres que te disparan desde ambos lados. Para derrotar a este malnacido, primero debes bombardear las esferas pequeñas; sólo entonces podrás derrotar al jefe.

Y no dejes de esquivar los láseres. ¡Ah, y buena suerte!



No dejes nunca de moverte cuando luches contra el jefe final o los láseres harán un apetitoso soufflé de Bomberman.


Además de detonar tus propias bombas, tienes que vértelas con los jefes.


Es fácil evitar a la bestia cuadrúpeda; sólo has de ir a cualquier esquina.

CRIATURAS PLANETA NEGRO

Big Mouth (Bocazas) Siempre insatisfecha, esta cosa repugnante se comerá una bomba tras otra, así que lo mejor es que no las tenga a tiro.

Blue Robot (Robot azul) Parece un personaje de dibujos animados de la Warner, pero en ese cómico estilo se precipitará y te atizará con sus brazos extensibles.

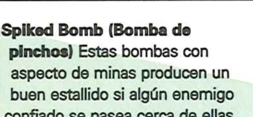
Red Rocket (Cohete rojo) Aunque no representa una amenaza seria, si lo vuelas habrá repercusiones de tipo explosivo, o sea que manténte alejado.

Transparent Bomberman (Bomberman transparente) Una imagen reflejada de ti mismo, aunque un poco borrosa. Te tira alguna que otra bomba, pero en general no supone un gran peligro.

Yelloy & Green Helmet (Casco amarillo y verde) Hace falta una bomba para dividir a esta enemigo vinculado, y luego más bombas para eliminar a cada casco individual.


Speed Bomb (Bomba rápida) Acelera el ritmo de tus bombas con este veloz artículo. Eso sí: ni idea de para qué te sirve una bomba que explota antes.


Speed Up (Aceleración) Acelera al pequeño Bomberman con este objeto relámpago. Ahora tu amiguito se moverá a un paso mucho más rápido.



Spiked Bomb (Bomba de pinchos) Estas bombas con aspecto de minas producen un buen estallido si algún enemigo confiado se pasea cerca de ellas.

FIASCO CUTRILLO  PASABLE POTENTE  GENIAL

Periféricos psx

mandos tarjetas de memoria joypads pistolas volantes altavoces cables

TARJETA DE MEMORIA 2MB

Editor:	Blaze
Distribuidor:	Ardistel
Precio:	2.495 pesetas

Esta nueva tarjeta de memoria de 2 MB ofrece el doble de capacidad que las estándar (hemos hecho unos cálculos rápidos para ahorrarte trabajo) y tiene la ventaja de que no utiliza compresión de datos. Esto significa que almacena la información de una forma más segura para evitar el riesgo de perder los datos almacenados de forma accidental. Además, esta tarjeta de Blaze incluye un conmutador que permite alternar entre los dos bloques de 15 slots que contiene la tarjeta.

También viene acompañada de unas cuantas etiquetas y un cartón en el que apuntar las partidas que vamos grabando. Muy útil para desorganizados.

PUNTUACIÓN: 

BARRACUDA 2

Editor:	Interact
Distribuidor:	Netac
Precio:	4.990 pesetas

Interact se apunta con este controlador a la fiebre del Dual Shock, pero nada más sacarlo de la caja ya se aprecian las primeras diferencias respecto al mando original de Sony. El Barracuda 2 es algo mayor y más pesado, y el cable es casi un par de palmos más largo. Esto significa que ya puedes jugar totalmente repantingado en el sofá sin peligro de forzar las conexiones ni de llevarte por delante todo lo que pueda haber entre tú y la consola al primer tirón.

Una vez en acción, lo primero que descubrimos es que los botones superiores (L1, L2, R1 y R2) están situados de un modo más accesible y fácil de accionar, ya que se encuentran desplazados hacia los bordes del pad y ligeramente inclinados.

Con el material, en cambio, no se han esmerado tanto: el tacto de los botones es de plástico duro (se hubieran agradecido los de goma que empiezan a ser ya habituales en muchos otros pads).

Aunque tal vez lo más sorprendente sea el diseño de los "champiñones": en lugar de ser convexos (es decir, redondeados), su perfil es cóncavo. En este punto hay disparidad de criterios en la Redacción de PlanetStation: por una parte, los de Sony ofrecen más superficie de contacto, pero en el Barracuda los pulgares quedan más recogidos y es más difícil que resbalen en el momento más inoportuno. En todo caso, está claro que, en cuanto a diseño, los de Interact se lo han currado.

Respecto a la tecnología, para saber de qué va la historia hay que probarlo. Hasta que los motores de este mando no se pongan en marcha entre tus manos no podrás hacerte una idea de lo que es la vibración, ya que la sacudida es considerable. Puedes estar seguro de que, si te disparan, no te quedarás indiferente. Sin embargo, en términos de precisión el Barracuda 2 se queda un poco por debajo del Dual Shock de Sony. Además, al cabo de unas semanas da la sensación de que un uso continuado desgasta sus propiedades antes de lo que sería deseable.

Por último, cabe destacar que el Barracuda 2 ofrece la grata posibilidad de programarlo, lo que significa que podrás ejecutar órdenes complejas con tan sólo apretar un botón. Teniendo en cuenta que el precio es la mar de razonable, merece la pena probar sus innovaciones.

Como buen Dual Shock que es, el Barracuda 2 vibra a base de bien.

PUNTUACIÓN:

SCORPION

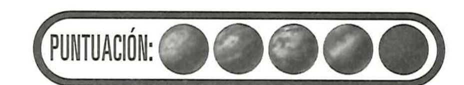
Editor:	Blaze
Distribuidor:	Ardistel
Precio:	7.990 pesetas (cable incluido)

De entrada, la Scorpion es un cacharro la mar de apetitoso. Lo primero que hicimos cuando llegó a la Redacción fue jugar un rato a *Los hombres de Harrison*. Y es que tiene una pinta fantástica: plateada y con el mango "de madera", lo único que le falta para resultar del todo realista es un poco de peso.

Pero la ligereza también se agradece al cabo de un rato de jugar, claro está. En fin, que nos lo pasamos bomba con ella. Luego ya se nos ocurrió que seguramente se podía enchufar, y procedimos a probarla conectada a la PlayStation. Los resultados en esta segunda fase también fueron plenamente satisfactorios.

La Scorpion está inspirada en la Walther PPK y ofrece todas las prestaciones que se pueden esperar actualmente de una pistola óptica como ésta: autodisparo, autocarga y recarga, arma especial y, además, una opción Guncon. Pero lo más importante es su precisión: el grado de exactitud es similar al de la G-Con 45, y tiene la ventaja de que —a diferencia de la de Sony— no conlleva ninguna restricción (es compatible con todos los juegos). Lo único que necesita para algunos títulos es un cable que va incluido en el precio arriba referenciado (si se compra suelta cuesta 1.495 pesetas).

Definitivamente, la Scorpion nos ha gustado. Y, además, vibra. Si no tienes todavía una pistola óptica —y si ya tienes una también, ¡qué caray!—, no lo dudes más. La Scorpion vale la pena.

PUNTUACIÓN: 



Bella por fuera y útil por dentro. La Scorpion lo tiene todo.

JOGCON

Editor:	Namco
Distribuidor:	Por determinar
Precio:	Por determinar

En el terreno de los controladores con volante para Play aún no se ha dicho la última palabra. Namco ha anunciado recientemente la próxima comercialización de un nuevo dispositivo de alta tecnología para los juegos de carreras. Se llama JogCon y en Japón saldrá a la venta coincidiendo con el lanzamiento de *R4: Ridge Racer Type 4*.

El JogCon es un pad específico para los juegos de coches dotado de realimentación de fuerza que incluye una especie de volante-dial (o "jog") en el centro. La realimentación de fuerza que hace que el volante oponga resistencia llega a través del propio cable que conecta el pad con la consola. El jog permite conseguir mejores tiempos en las vueltas y fomenta el realismo de la conducción.

De momento no se ha hablado de precio y es probable que a España tarde un poco en llegar, pero teniendo en cuenta que estamos casi entrando en la campaña de Navidad, quizá sea un buen momento para empezar la carta a los Reyes. Y si nos llega la promoción que se está rumoreando para su lanzamiento en Japón, de paso aumentaremos nuestra ludoteca con un ejemplar de *R4*, ya que se espera una oferta especial al comprar el pack completo.



El JogCon viene —o, más bien, vendrá— equipado con volante y realimentación de fuerza.

RACE 32/64 SHOCK 2

Editor:	Guillemot
Distribuidor:	Guillemot
Precio:	11.990 pesetas

Vibración en estéreo. Más la ergonomía de siempre, por supuesto.



Un nuevo inquilino ha llegado a los estantes de periféricos para PlayStation. Se trata de una innovadora propuesta del fabricante francés Guillemot: el volante Race 32/64 Shock 2. El diseño de este nuevo volante está basado en los modelos anteriores de la casa —ya conocidos por su ergonomía—, pero incorpora una interesante novedad: el efecto "estereoshock". Esta sonora palabreja significa que el volante está dotado de una doble vibración (en ambos lados del volante) que se acciona en un lado u otro en función del costado del coche que recibe el golpe, con el fin de proporcionar un mayor realismo a la conducción. Este efecto en estéreo se consigue montando un pequeño motor a cada lado del aro, en lugar del único motor central que llevaban instalados este tipo de volantes hasta el momento.

El volante se puede ajustar en altura e inclinación, lo que resulta realmente cómodo, y puede sujetarse sólidamente a una mesa mediante dos ventosas (para moverlo habría que darle un tirón muy fuerte). También es posible, por supuesto, sujetarlo entre ambas piernas gracias a unas aletas que tiene en la parte inferior. Los controles, muy precisos y completos, están perfectamente alojados al alcance de los dedos y son fácilmente programables, de modo que permiten una navegación ágil a través de los menús.

Una vez en el asfalto, el giro resulta quizá un pelín ligero, o sea que vale más tener cuidado con los giros demasiado bruscos para no salirse directamente de la pista. En cuanto a los pedales, siguen siendo la asignatura pendiente de todos los volantes que hay actualmente en el mercado. Para que no se muevan todo el rato hay que hacer algún invento chapucero, y la postura que debe adoptar el pie para operar sobre ellos resulta muy forzada debido a su pronunciada inclinación. Al cabo de un rato resulta muy cansado y hay que buscar un remedio casero para que no sean tan incómodos.

Por último, cabe destacar la compatibilidad de este volante con PlayStation y Nintendo 64, lo que —junto con su precio, que está en la línea de las ofertas actuales— hace que el Race 32/64 Shock 2 resulte muy atractivo y competitivo. ¡Son dos por el precio de uno! O casi.

PUNTUACIÓN: 

GAME BOOSTER

Editor:	Datel Game Products
Distribuidor:	Centro Mail
Precio:	8.990 pesetas



Centro Mail ha puesto a la venta el primer emulador de juegos Game Boy para PlayStation. El Game Booster es un artilugio bastante sencillo a simple vista: es apenas más ancho que el cartucho de Game Boy —de hecho, la caja en la que se comercializa le viene un poco grande— y consta de una entrada para el cartucho y una salida que se conecta al puerto derecho de la parte trasera de la PlayStation. Todo su funcionamiento consiste en poner en marcha la consola y... ¡tachán!, el juego de Game Boy aparece en el televisor.

Tiene su gracia, pero también tiene su precio...

Poder jugar a los títulos de Game Boy en la Play —o en la Nintendo 64, ya que existen dos versiones de Game Booster— es la función principal de este invento, aunque no la única. También tiene una opción de paleta de color con la que se pueden colorear los juegos y un sencillo editor de trucos con el que no te será difícil obtener vidas infinitas o abrir ésas puertas para las que tanto te costaba encontrar la llave. Además, el Game Booster incorpora un juego sencillo pero entretenido. Más sencillo que entretenido, en realidad. Francamente, dudamos que llegues a jugar con él en más de dos ocasiones.

Hasta aquí todo tiene más o menos su gracia. Sin embargo, llega el fatídico momento de los contras, que son básicamente tres. En primer lugar, el Game Booster no es capaz de reproducir la música y sonidos originales del juego; para que no te sientas solo y en silencio te da la opción de cargar un CD de música en la Play, pero claro, no es lo mismo. Por otra parte, en algunos juegos se produce un cierto ralentizamiento en la ejecución del programa; esto no impide en absoluto jugar a un ritmo normal, pero se nota y no es precisamente agradable.

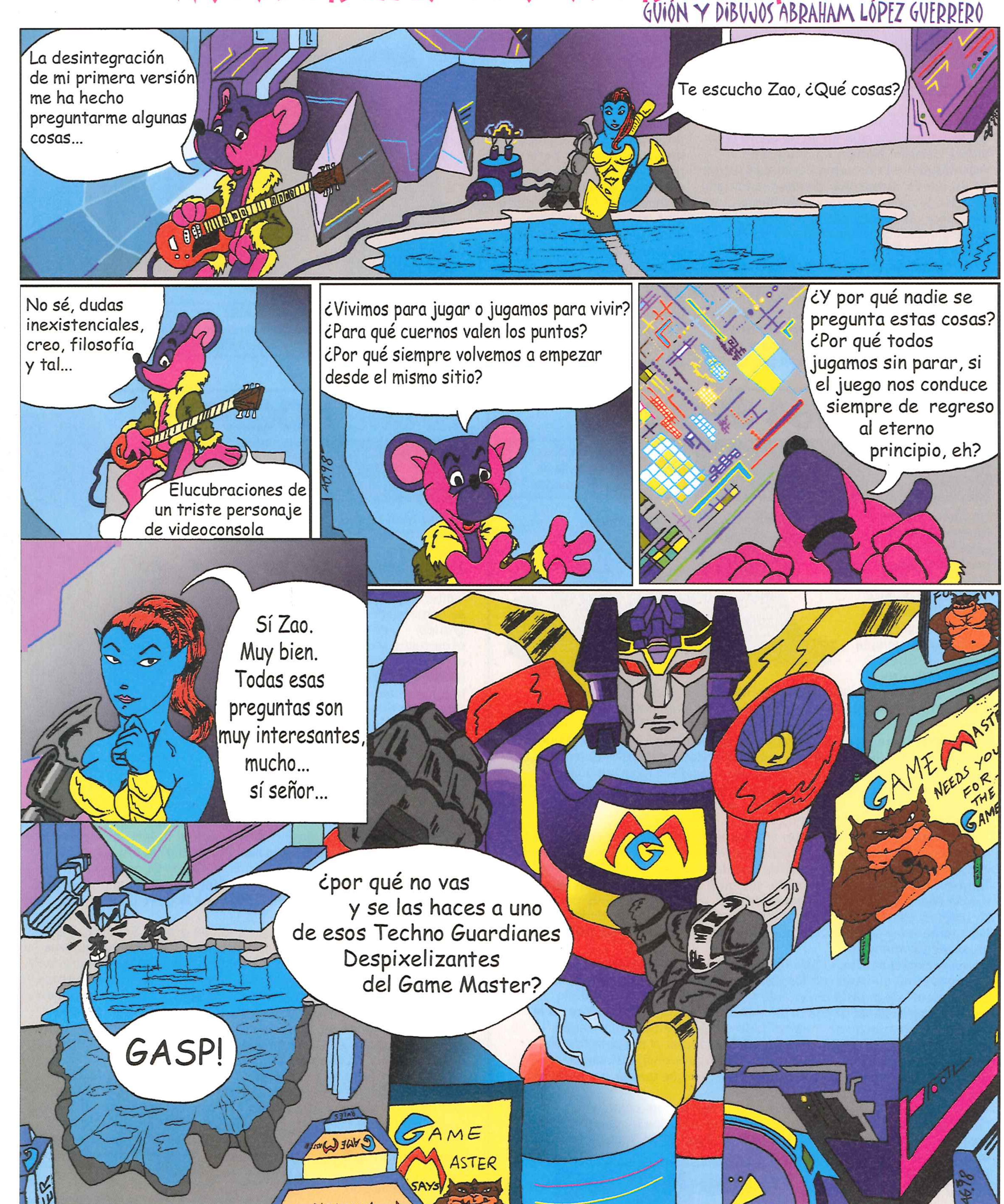
Por último, llegamos a la clave del asunto: el Game Booster ¡¡es carísimo!! Al menos eso nos parece a nosotros. Es cierto que tiene su gracia y que resulta curioso ver los juegos de la Game Boy en la Play, pero a ese precio... Queda en tus manos decidir lo que estás dispuesto a pagar para resucitar aquellos cartuchos que tenías ya casi olvidados en el fondo del cajón.

PUNTUACIÓN: 



WONDER ZAO WONDER WHY

GUIÓN Y DIBUJOS ABRAHAM LÓPEZ GUERRERO



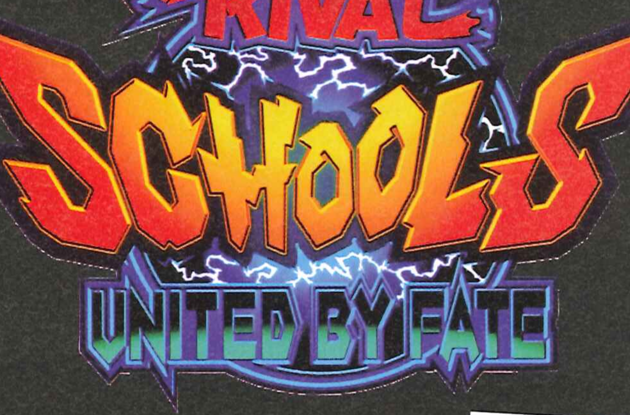
¡GANA!

Consigue una de las 10 copias del nuevo beat'em-up de Capcom, en el que podrás apalizar sin compasión al profe de mates con la inestimable ayuda de la chica más wonderbra de tu clase.



y







te regalarán una copia de Rival Schools si consigues averiguar por qué pelean los luchadores de este juego. ¿No se te ocurre nada? Ahí va una pequeña pista:

A) Por justicia
B) Para pasar el rato
C) Para que les paguen las horas extra
D) Para impresionar a su madre

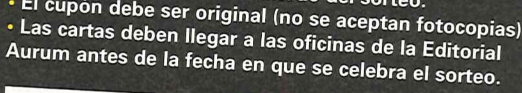
Envía tu respuesta a:

PLANETSTATION - Editorial AURUM
CONCURSO Rival Schools
c/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat

El sorteo se celebrará el día 15 de Diciembre de 1998 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario).
Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 4 de PLANETSTATION







BASES DEL CONCURSO

- Aceptar las bases del concurso.
- No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de PLANETSTATION ni de la Editorial Aurum.
- Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
- El cupón debe ser original (no se aceptan fotocopias).
- Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

CONCURSO RIVAL SCHOOLS
¿POR QUE PELEAN LOS LUCHADORES DE ESTE JUEGO?

- ❑ **A) Por justicia.**
- ❑ **B) Para pasar el rato**
- ❑ **C) Para que les paguen las horas extras**
- ❑ **D) Para impresionar a su madre**

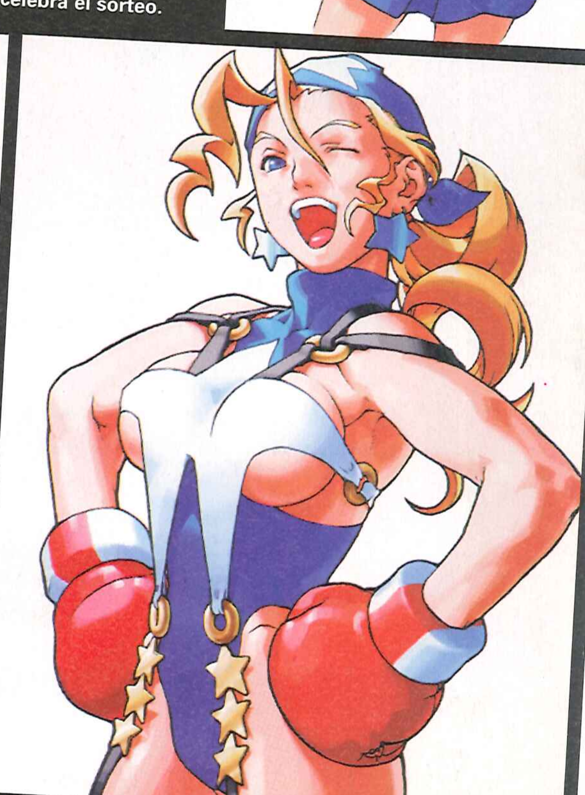
Nombre: ....

Dirección: ....

....

Teléfono ....





SUSCRIPCIÓN

Cupón de suscripción a PLANET STATION

Dseseo recibir la revista durante un año (12 números) a partir del número .... al precio especial de 4.950 pesetas (15% de descuento sobre el precio de portada) + gastos de envío. Incluye participación en la promoción vigente.

Nombre:..
Apellidos:..
Dirección:..
Nº:.......... Piso:............................
Código postal:....................
Población:..........................
Provincia:..........................
Teléfono:...........................

Forma de pago

- ❑ Adjunto talón nominativo a Comercial Atheneum, S.A.
- ❑ Contra reembolso
- ❑ Tarjeta de crédito
- ❑ VISA (16 dígitos)
- ❑ American Express (15 dígitos)

Nº ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Nombre del titular:

....

Caducidad:...............................

Firma:

Domiciliación bancaria

Domicilio de la sucursal del Banco o Caja de ahorros:

Calle ....
Nº .... Código postal........................
Población ....
Provincia ....

Nº ❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

(Clave del banco) (Clave y nº de control) (Nº de cuenta o libreta de la sucursal)

Nombre del titular:...

Ruego se sirvan adeudar en mi cuenta o libreta los efectos que les sean presentados para su cobro a Comercial Atheneum, S.A.

Firma del titular:

........................, a ....de ....de 199....
(Población) (día) (mes)



Suscríbete a PLANET STATION

...y gana un controlador Hyperdrive de Blaze

SIN SORTEO

Hasta fin de existencias





Además, te ahorrarás un 15% sobre el precio de portada. ¡Paga 10 revistas y te regalamos 2!

Mándanos el cupón adjunto por carta, fax o correo electrónico a:

Comercial Atheneum
Suscripción PlanetStation
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Tel. 93 654 40 61
Fax 93 640 13 43
E- Mail suscri.bcn@atheneum.com

¡Por sólo 4.950 pesetas + gastos de envío recibirás PLANETSTATION en tu casa durante 1 año a partir del número que indiques en el cupón. ¡Asegúrate de conseguirla cada mes con todos los regalos y promociones (pósters, libros de trucos...), a un precio reducido y con el controlador HYPERDRIVE de regalo!

Con la colaboración de 

¡GANA!


y


Sorteamos 5 copias de

POCKET FIGHTER

¿Quieres hacerte con uno de los ejemplares que te ofrecemos de este nuevo crio'em-up? ¡¡Tenemos 5 y te las queremos regalar!!

Te regalan una copia de Pocket Figther si consigues averiguar por qué la cinta que lleva Ryu en el pelo es roja. ¡No, hombre no! Eso probablemente no lo sabe ni su niñera, así que buscaremos una pregunta más sencilla. Como por ejemplo: ¿Qué personaje de la serie Street Figther es de origen chino?

A) Joaquín Mandarín
B) Ten Xin Han
C) Chun-li
D) Den Xiao Ping

BASES DEL CONCURSO
- Aceptar las bases del concurso.
- No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de PLANETSTATION ni de la Editorial Aurum.
- Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
- El cupón debe ser original (no se aceptan fotocopias).
- Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

Envía tu respuesta a:

PLANETSTATION - Editorial AURUM
CONCURSO Pocket Fighter
c/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat

El sorteo se celebrará el día 15 de Diciembre de 1998 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 4 de PLANETSTATION.

CONCURSO Pocket Fighter

¿QUÉ PERSONAJE DE LA SERIE STREET FIGHTER ES DE ORIGEN CHINO?

- ☐ A) Joaquín Mandarín
- ☐ B) Ten Xin Han
- ☐ C) Chun-Li
- ☐ D) Dong Xiao Ping

Nombre: ....

Dirección: ....

....

Teléfono ....



En el próximo número ...



¡Es toda nuestra!

La guía exclusiva de Tomb Raider III conseguirá mantener a Lara con vida. A ver cuando nos lo agradece como Dios manda...

Abe's Exoddus: Te acompañamos paso a paso por la última aventura del tipo más raro de la historia de PlayStation.

Además, guías completas de: Spyro de Dragon, Rival Schools, Bust A Groove y muchos más...

NOTA: Éstos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.





XPLORER

El último cartucho de trucos

Para uso con Sony™ PlayStation™

En versión española con manual de instrucciones, pantalla y juegos precargados en castellano.
120 Kb siete veces más potente que lo conocido hasta la fecha.

Efectos especiales
Vidas infinitas
Munición ilimitada
Niveles ocultos
Caracteres secretos
Armas especiales
Energía sin fin



Sofware : 2495 ptas
cartucho + soft: 8995 ptas

6.995 PTS.

- Código avanzado de entrada (A.C.E.)
- cientos de trucos pregrabados
- almacena hasta 10.000 trucos
- Visor gráfico de juegos
- Códigos actualizados
- Compatible con Action Replay™ y Game Shark™

Ardistel, S.L. - C/ Julio García Condoy, 40
50015 - Zaragoza
tel: 976 73 49 44 - Fax: 976 74 25 33
www.ardistel.com/xplorer



ARDISTEL, S.L.